MANUAL

RIOT STARS

物語

時は中世。竜や妖精の実在する架空の世界・架空の国が、この物語の舞台である。

緑豊かな森に囲まれ、長い歴史を持つカーラインと呼ばれる王国に、侵略の影が迫りつつあった。ディール帝国である。ディール帝国が「世界」の向こうから大陸に侵略してきて、わずか2年の間に大陸の国々は次々とその占領下におかれ、独立を保っているのはカーライン王国を残すのみとなったのだった。

カーライン王国の軍務大臣ヘルファーは、全9軍からなる宮廷軍で帝国との応戦を決行する。そんなおり、辺境での功績が認められた少年が、16歳という若さにもかかわらず、宮廷軍・第9軍の指揮官という異例の抜擢を言い渡される。ところが少年が任された第9軍とは、宮廷軍一の弱小部隊であった……。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2~8 ブロック

SLPS 00829

MANUAL

このたびは、(株)ヘクトのプレイステーション用ソフト「ライアット・スターズ」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用の前にこの解説書をよくお読みになって、正しい使用方法でお楽しみ下さい。

CONTENTS

SLPS 00829

コントローラの基本操作

★基本的なボタン操作

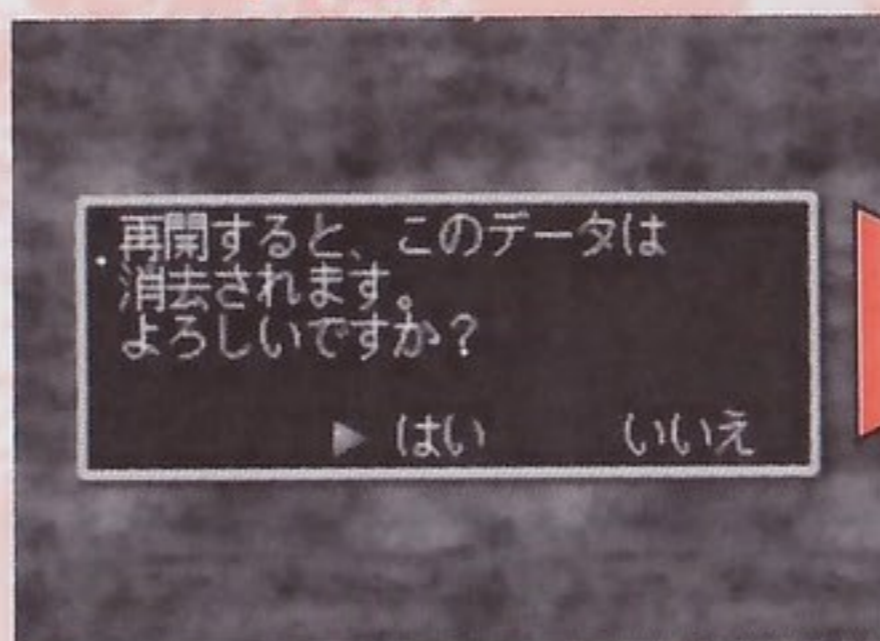
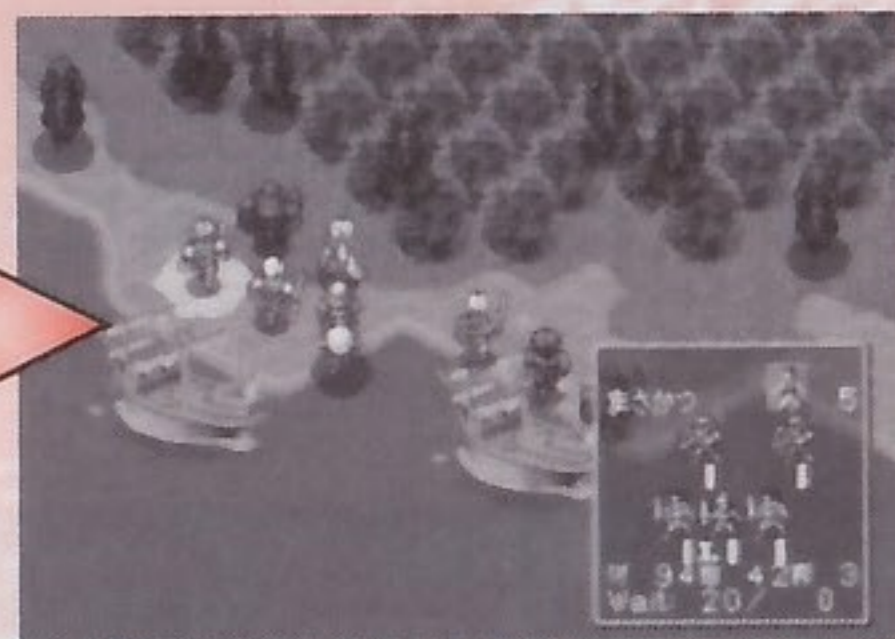
このゲームでの基本的なボタン操作は下記のとおりです。詳細につきましては、各項目の操作説明をお読み下さい。なお、アイコンやコマンド、移動先を選択するときには、方向キーでカーソルを選択したいものに合わせて、○ボタンで決定します。

方向キー	カーソルの移動
○ボタン	アイコン、コマンド、移動先の決定
×ボタン	コマンドのキャンセル
△ボタン	ヘルプメッセージの表示
□ボタン	バトルシーンでのパーティーアタック、ユニットの色分け表示
R1・L1ボタン	移動マップのスクロール
R2・L2ボタン	使用しません
STARTボタン	ゲームスタート
SELECTボタン	使用しません

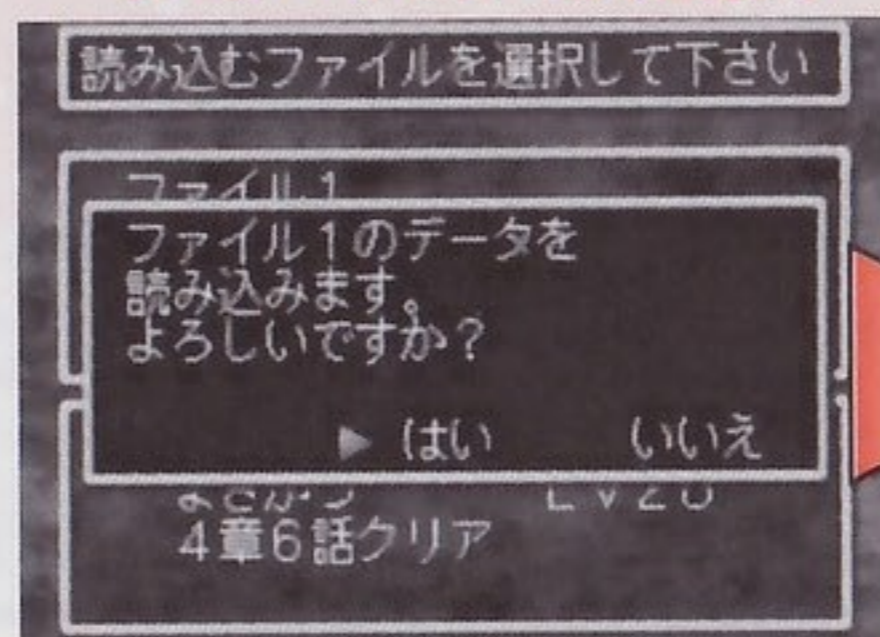
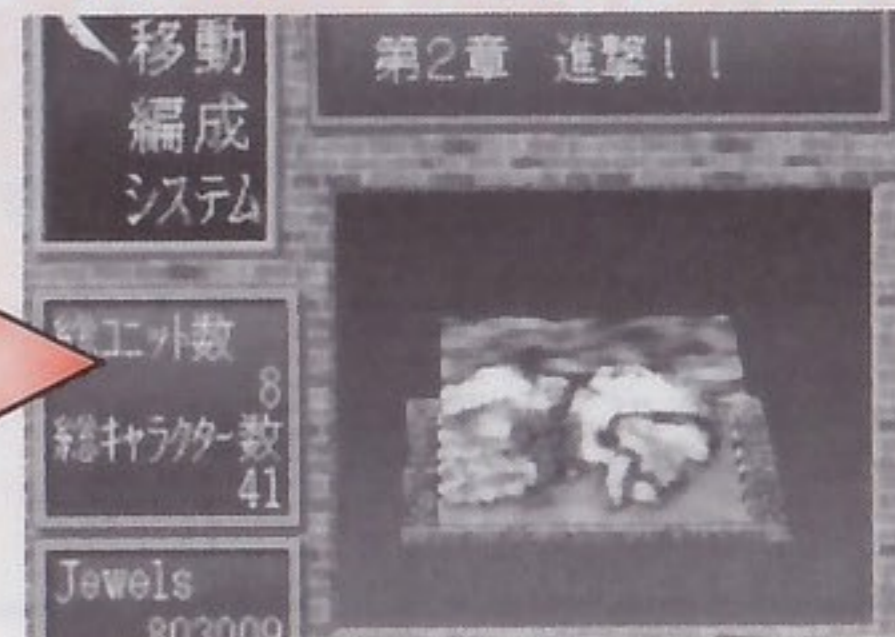
ゲームスタート

CD-ROMをセットし、電源を入れると、デモ画面がはじまります。ここでSTARTボタンを押すと左のようなタイトル画面にかわります。もう一度STARTボタンを押して、以下のいずれかのモードを選択して下さい。なお、新たにこのゲームをプレイする場合は「最初から始める」を選択して下さい。方向キーの上下で選択して、○ボタンで決定します。

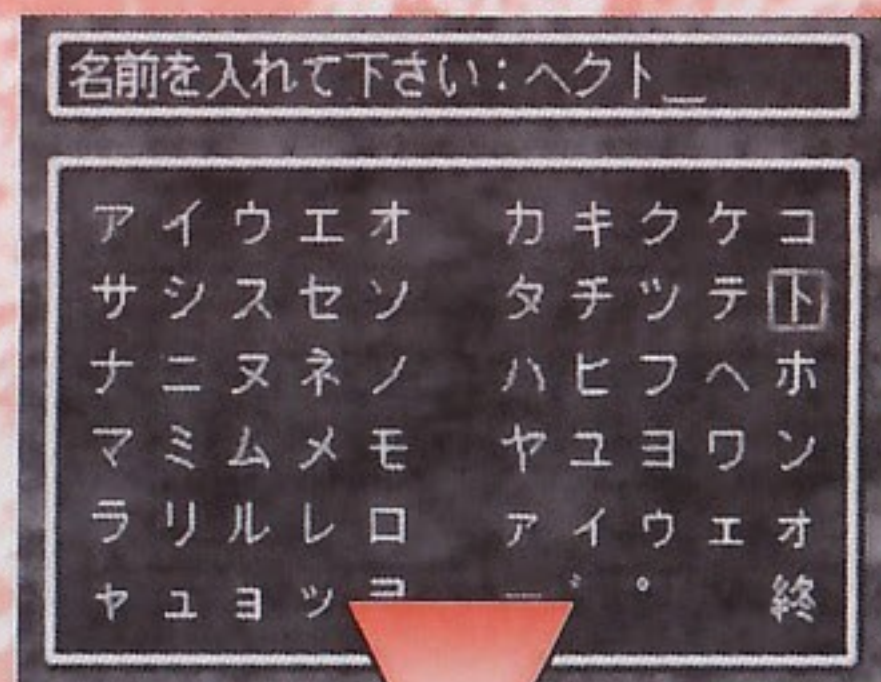
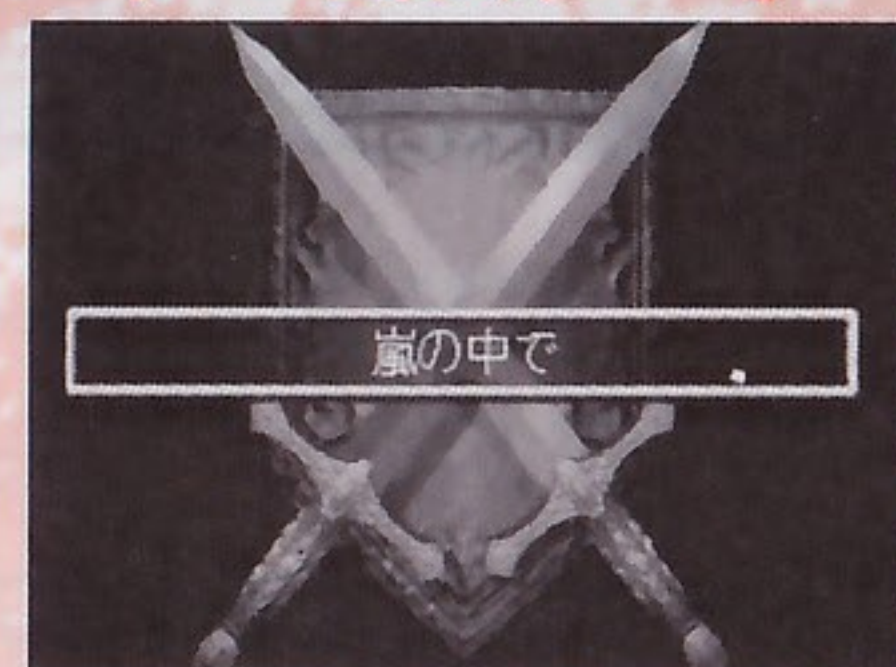
★中断データから始める

セーブしてあるヘクスマップ画面からプレイを再開するときに選択します。再開すると、もとのデータは消去されてしまいますので注意して下さい。

ヘクスマップ

★マップ間データから始める

セーブしてあるインターミッション画面からプレイを再開するときに選択します。2つのファイルを方向キーで選んで下さい。

ファイルを選択

インターミッション

★最初から始める

新たにゲームをはじめるときに選択します。このモードを選択したら、主人公の名前を決めます。ひらがな、カタカナのどちらでも7文字以内で入力できます。方向キーの上下、またはR1・L1ボタンで、ひらがなからカタカナへの切り替えになります。文字の入力は、1文字ずつ方向キーでカーソルを合わせて、○ボタンで決定します。また、誤って入力したら、×ボタンを押すと1文字前に戻ります。入力が終わったら、「終」にカーソルを合わせて○ボタンを押します(STARTボタンを押すと「終」にカーソルが移動します)。

主人公の名前を決定すると、ゲームがスタートします。

★タイトル画面に戻る

タイトル画面に戻ります。

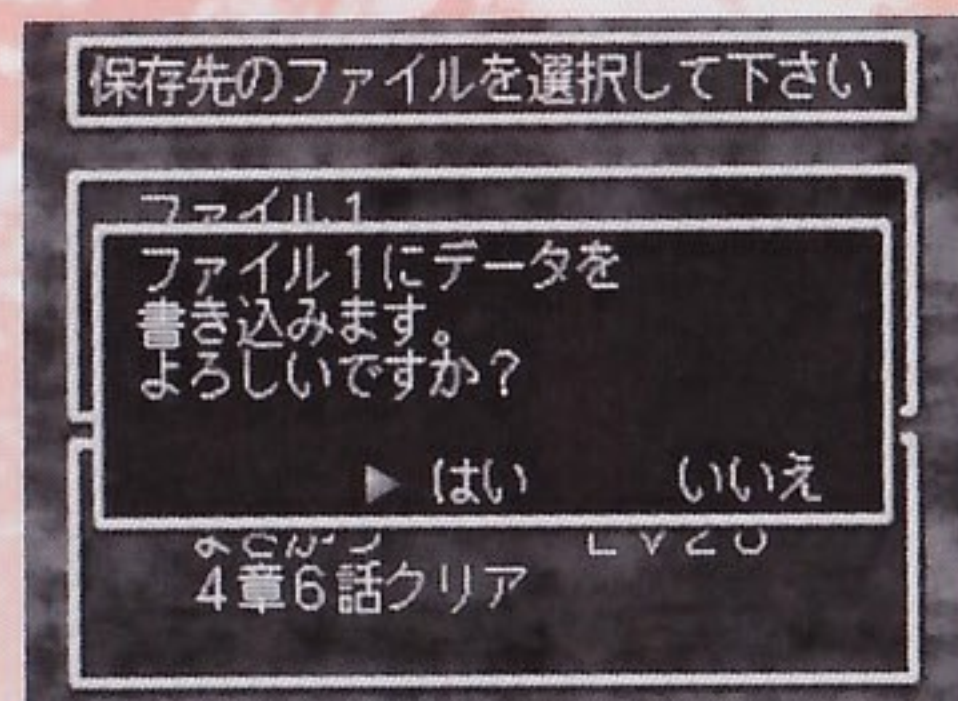
メモリーカードについて

メモリーカードが本体にセットされていない場合や、メモリーカードに空きブロックがない場合は、ゲームスタート時に「データのセーブができません」という警告が表示されます。このゲームではマップ間データは1ファイルにつき2ブロック、中断データは4ブロック、計8ブロックのメモリーカードの空きが必要となります。データのセーブを行うために、充分な空きブロックのあるメモリーカードを用意しましょう。

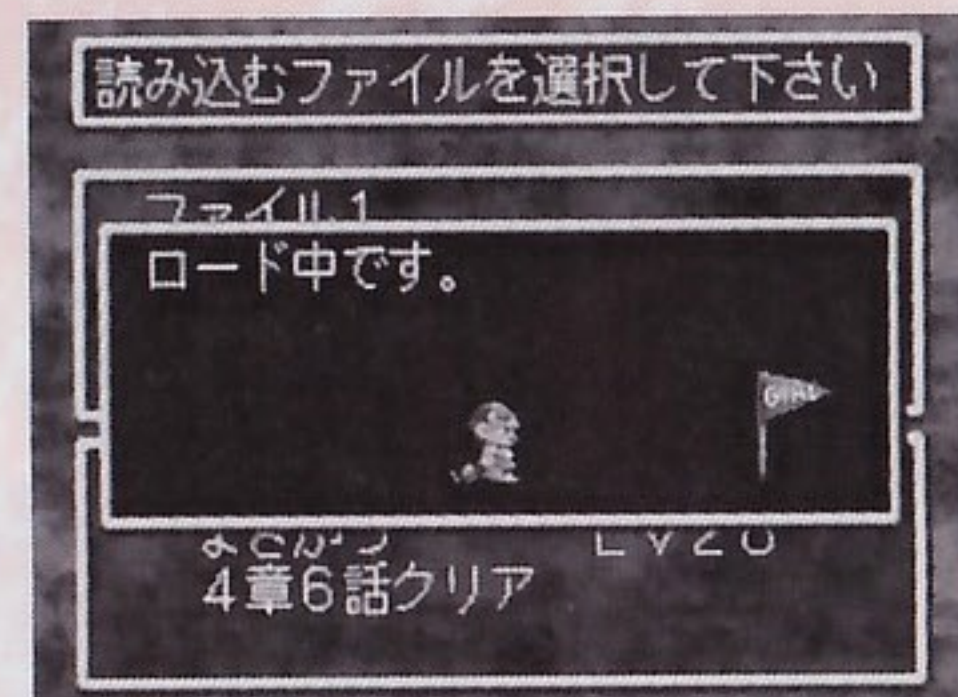
データのセーブ・ロード

プレイを中断するときにはデータの記録（セーブ）を、再開するときには読み込み（ロード）を行います。インターミッション画面ではマップ間データ、ヘクスマップ画面では中断データのセーブが可能です。

★セーブ

インターミッション画面のシステムコマンドでマップ間データのセーブができます。マップ間データを記録したいファイルを選んで、○ボタンで決定して下さい。キャラクターが旗のところまで到着すればセーブ完了です。ヘクスマップ上でも同様にシステムコマンドで中断データのセーブが可能です。

★ロード

ゲームスタート時以外にも、インターミッション画面ではマップ間データのロードが可能です。セーブ画面と同様、キャラクターが旗のところまで到着すればロード完了です。

なお、ゲームスタート時以外に、中断データをロードすることはできませんので注意して下さい。

セーブ、ロード作業中にリセット操作をすると、すべてのデータが消えてしまう可能性がありますので、絶対におやめ下さい。

ゲームの流れ

ヘクスマップ画面をクリアし、インターミッション画面でのキャラクターの編成・育成を繰り返すことによってゲームは進行していきます。戦闘で、主人公のいるユニット内のキャラクターが全滅、もしくはシナリオ上重要なキャラクターが死亡するとゲームオーバーになってしまいます。

ヘクスマップ

ヘクスマップでの戦闘

ヘクスマップ上でユニットを操作しての戦闘

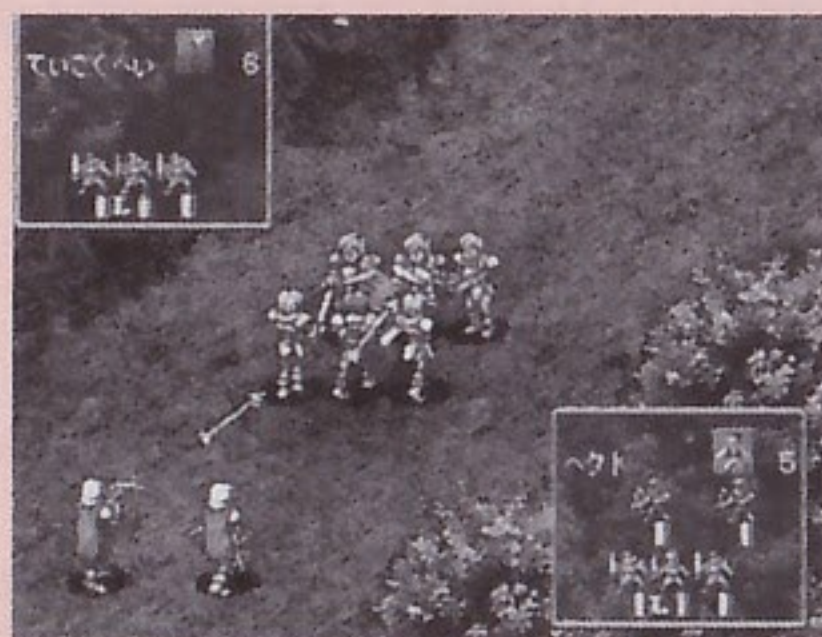
勝利

敗北

ゲームオーバー

バトルシーン

ユニット間のリアルタイムバトル

SLPS 00829

街・城

武器・アイテムの売買
キャラクターの補充など

インターミッション

次の戦闘に備えて戦力を整える

- 街・城への移動
- 編成・育成
- システムの設定

次のヘクスマップへ

編成・育成

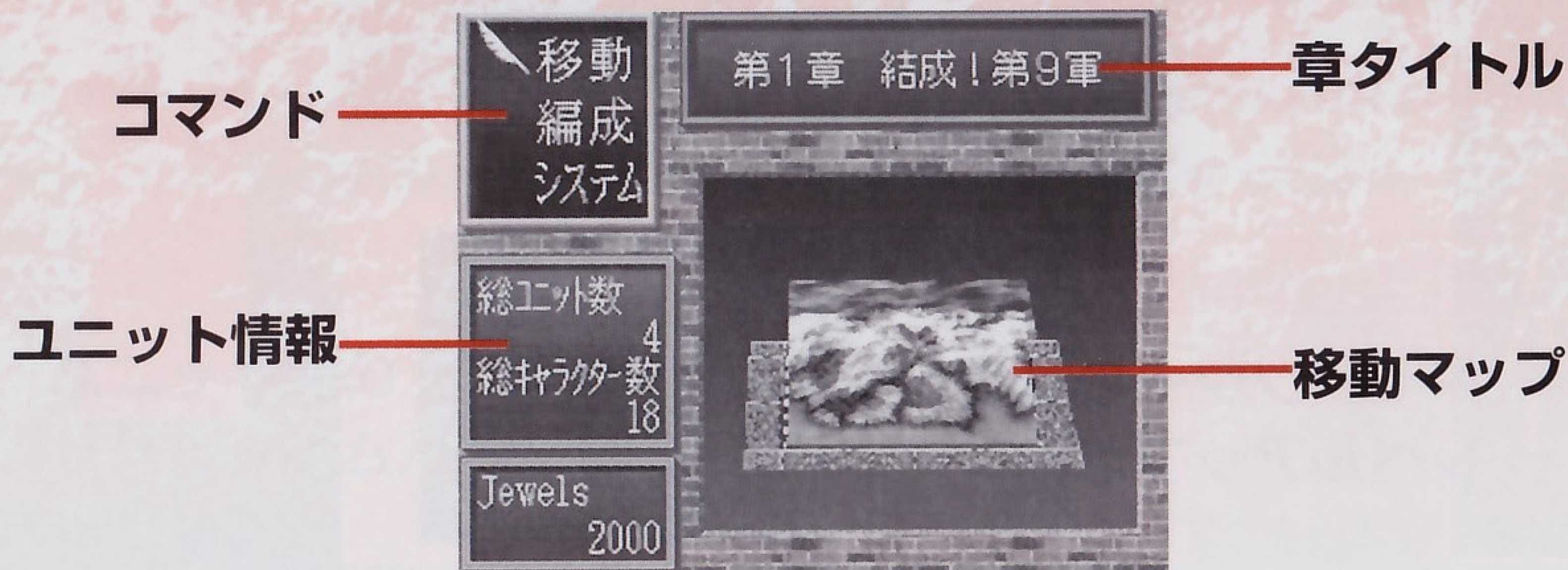
キャラクターの編成
レベルアップなど

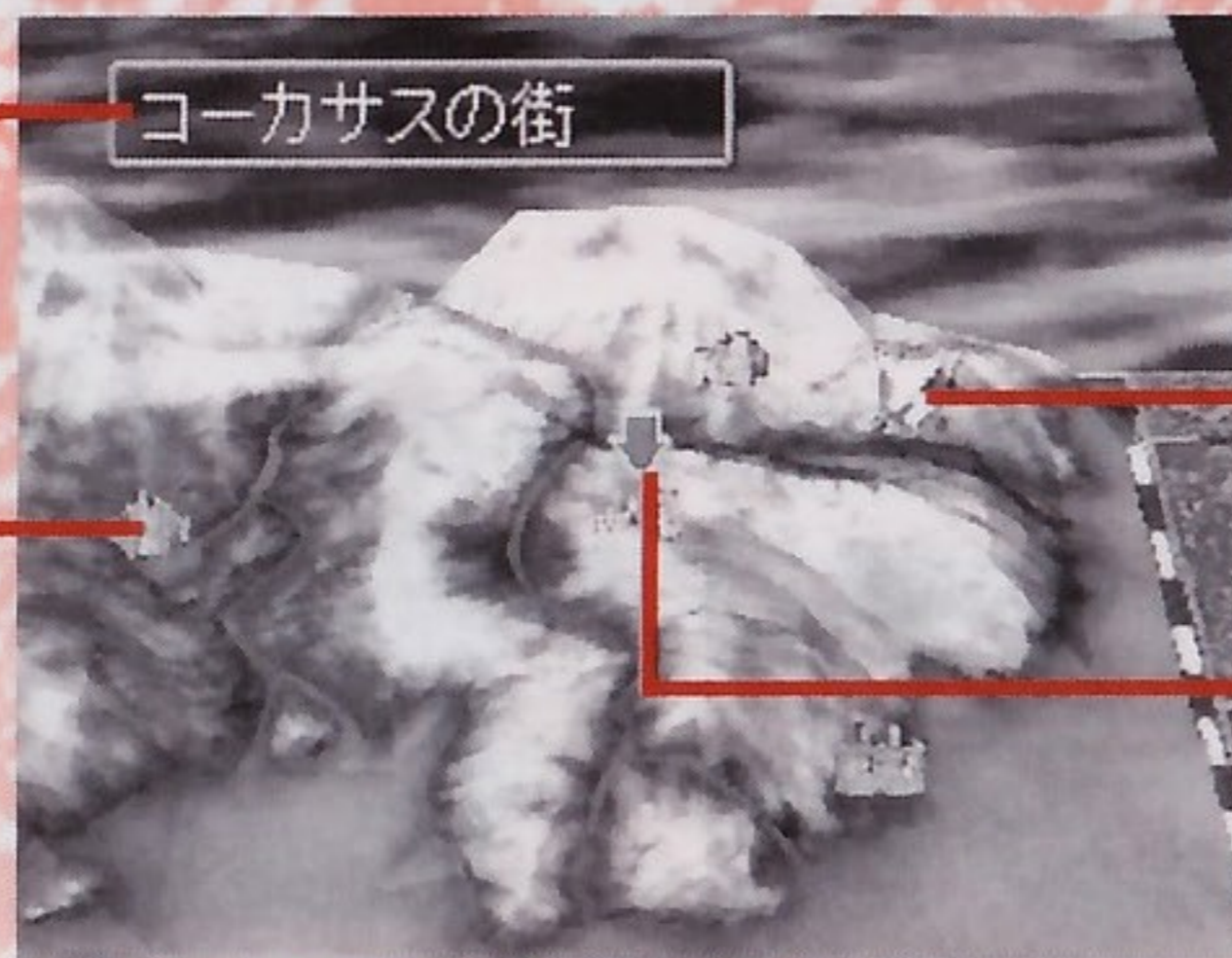
インターミッション

インターミッションとは、次の戦闘に備えて戦力を整える期間です。ここでは、キャラクターの編成・育成、城や街での武器やアイテムの売買・キャラクターの補充などを行います。ヘクスマップ上での戦闘を有利に運べるよう、充分な戦力の補強をしておきましょう。データのセーブ・ロードやメッセージスピードの設定など、システムの操作もここで行うことができます。

インターミッション画面でのコマンド

●移動：次の戦場や街への移動（→P.11）
●編成：ユニットの編成の変更やレベルアップなど（→P.18）
●システム：データのセーブ・ロードとシステム設定の変更（→P.29）

SLPS 00829

移動

移動コマンドを選択すると、移動マップ画面が大きくなります。この画面で戦場のアイコンを選ぶと、次の戦場のマップに進むことができます。また、街や城のアイコンを選ぶと、街や城の中に入ることができます。

コントローラのキー操作

方向キー	カーソルの移動
○ボタン	移動先の決定
×ボタン	インターミッションメイン画面へ戻る
△ボタン	ヘルプメッセージの表示

★ヘルプメッセージについて

移動マップ画面で、街や城のアイコンにカーソルを合わせて △ ボタンを押すと、妖精がその場所の情報を教えてくれます。この画面以外にも、 △ ボタンでヘルプメッセージが表示されます。情報を知りたいときに使ってみましょう。

次の戦闘へ

移動マップ画面で戦場アイコンを選択すると、シナリオタイトル画面が表示された後、ヘクスマップの戦場に移ります。

①移動マップ画面で戦場アイコンを選択

移動マップ画面でカーソルを戦場アイコンに合わせて、○ボタンで決定して下さい。

②シナリオタイトル画面

移動マップ画面で選択した戦場のシナリオタイトルが表示されます。

③ヘクスマップ

ヘクス上に区切られたマップ画面が表示されます。いよいよユニットを動かしての戦闘が開始されます。詳しくは、30ページからの「ヘクスマップ」をお読み下さい。

街の施設

街や城のアイコンを選ぶと、その中に入ることができます。情報の収集、アイテムの購入、兵士の補充などを行いましょう。また、カジノで遊ぶこともできます。

コントローラのキー操作

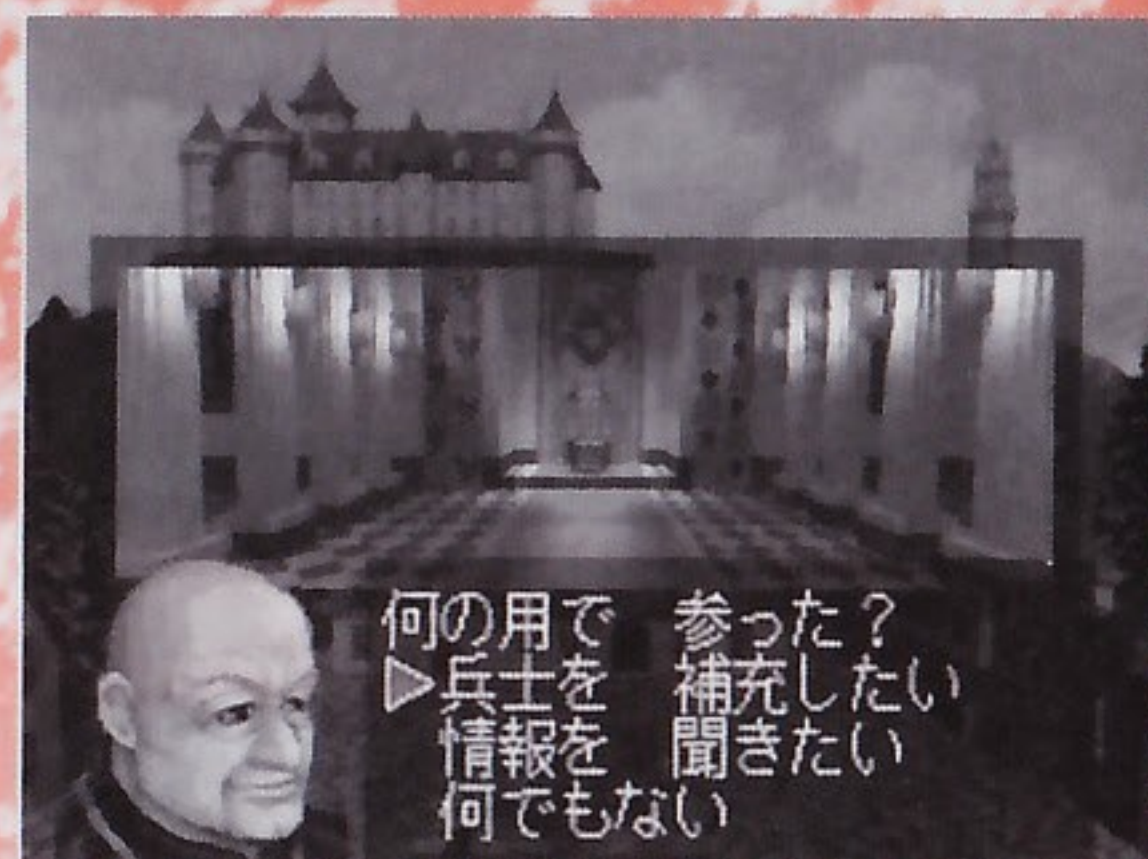
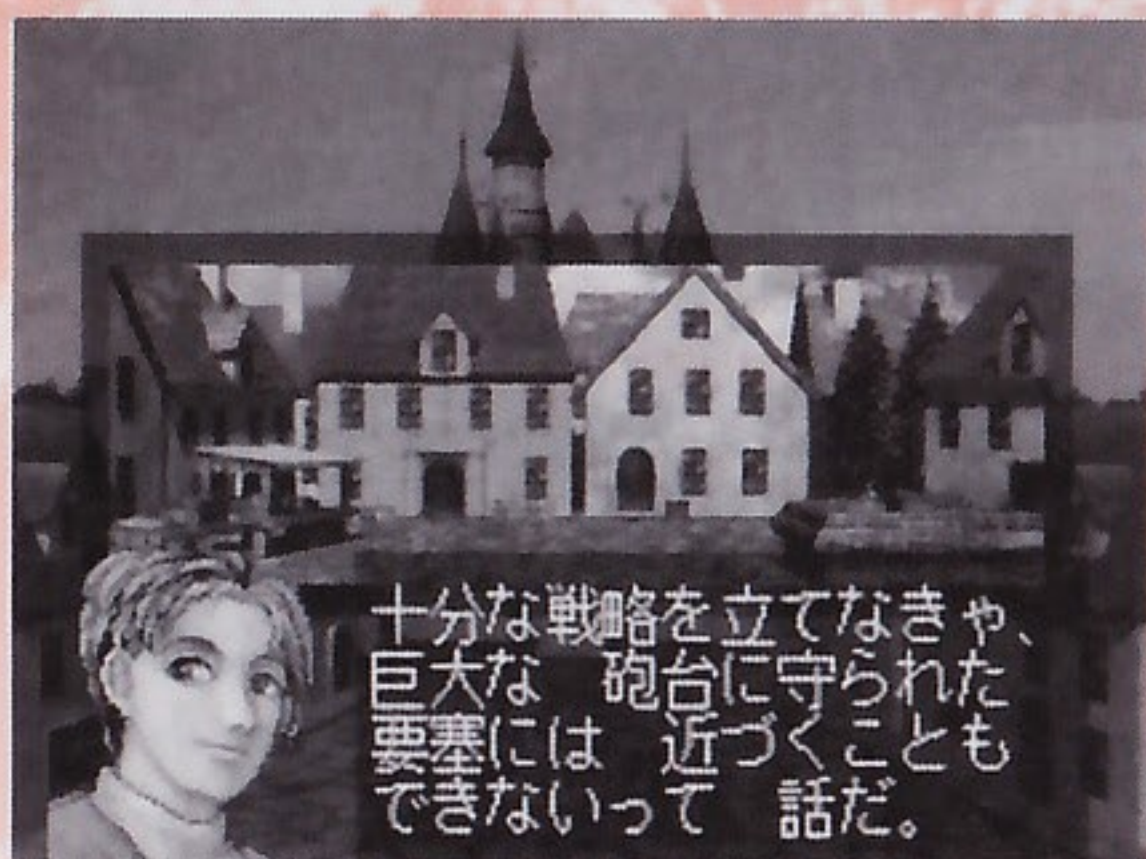
方向キー	カーソルの移動
○ボタン	施設に入る
×ボタン	街の出口にいく
△ボタン	ヘルプメッセージの表示

★施設一覧

各々の街や城によって存在する施設は異なります。詳しくは次のページからの各施設の紹介をお読み下さい。このほか、ゲームの進行にともない新たな施設ができることもあります。

施設	内容
城・市長の館	情報を得る（キャラクターの補充が行える場合もある）
民家・広場	情報を得る
武器屋	武器・防具の購入とアイテムの売却
ビーストショップ	モンスターの購入
メンバーショップ	特殊なアイテムの購入、アイテムの売却
保険屋	死亡したキャラクターに対し、ジュエルをもらう
カジノ	ミニゲームで遊ぶ
出口	街・城から外に出る

城・市長の館

ここでは、情報を得ることのほかに兵士の補充ができます。兵士はジュエルを使って購入します。各クラスによって値段が異なるので、所持ジュエルとキャラクターの編成をよく考えて補充を行いましょう。

民家・広場

敵の弱点や戦略のヒントなど、ゲームの攻略に役に立つ情報を得ることができます。同じ場所でも何回も足を運んでみれば、最初とは異なる新たな情報を入手できるかも知れません。

武器屋

キャラクターが装備する武器や防具を購入できます。購入したらキャラクター編成画面に戻って、装備することを忘れないようにしましょう。武器・防具の詳しいデータは52ページをお読み下さい。

SLPS 00829

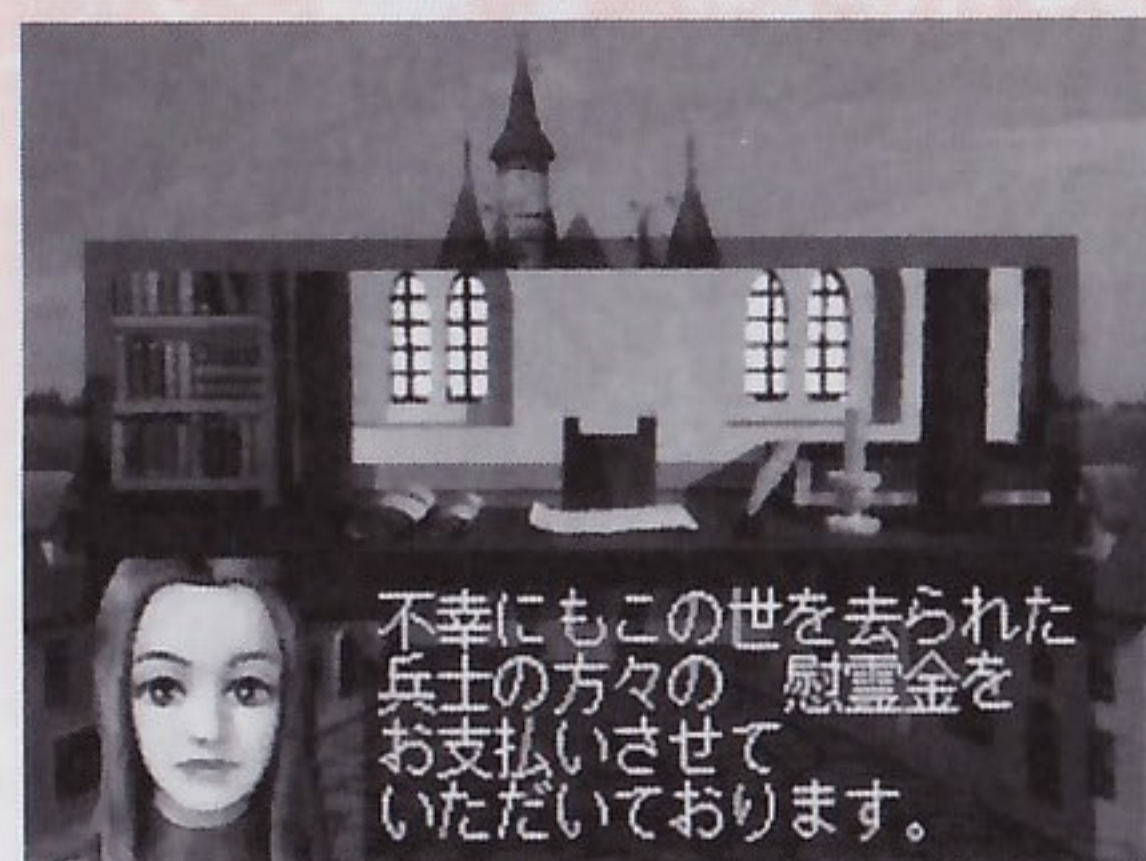
ビーストショップ

兵士の補充と同様の方法でモンスターを購入します。ここでモンスターを購入する際も、兵士のクラスとモンスターのクラスの相性を考慮して、より強力な部隊を編成するように心がけましょう。

メンバーショップ

ここでは、特殊なアイテムを購入することができます。ただし、会員にならないと店に入ることはできません。ゲーム中に、ある条件を満たしてメンバーカードを手に入れましょう。

保険屋

戦闘中に死亡してしまったユニットの慰霊金を払ってくれる場所です。もらえるジュエル数は、そのキャラクターのレベルによって異なります。死亡してしまったユニットがいたら、ヘクスマップ終了後に立ち寄ってみましょう。

カジノ・競馬場

メダル交換所でジュエルをメダルに交換すると、ミニゲームで遊ぶことができます。ゲームのストーリーとは関係ありませんので気軽に楽しみましょう。ゲームはスロットマシーン、ブラックジャック、草競馬の３種類。メダルが増えたらメダル交換所で好きなアイテムに交換することができます。なお、メダルをジュエルに交換することはできませんので注意して下さい。

◆スロットマシーン◆

ライン上に絵柄を揃えて遊ぶゲームです。１枚メダルを投入すれば真ん中のライン、２枚で上下のライン、３枚で斜めのラインが有効となります。７かドラゴンをライン上に揃えると大当たりとなり、的中確率がアップするボーナスゲームに突入します。

SLPS 00829

コントローラのキー操作

ドラムストップ中

○・R1ボタン	メダル投入(３枚まで)
方向キー（下）	ドラムスタート
×ボタン	ゲーム終了

ドラム回転中

□ボタン	左ドラムストップ
△ボタン	中ドラムストップ
○ボタン	右ドラムストップ

◆ブラックジャック◆

カードの合計点数を競うゲームです。合計点がディーラーよりも大きければ勝ちです。ただし、21点を超えると無条件で負けとなります。カードの点数は、絵札はすべて10点、Aは1点か11点のいずれかとして計算します。ディーラーに勝てば役に応じたメダルの配当がもらえます。

コントローラのキー操作

プレイ前

方向キー	BET（賭け）枚数の選択
○ボタン	ゲームスタート
×ボタン	ゲーム終了

プレイ中

○ボタン	HIT（カードの追加）
×ボタン	STAY（今の状態で勝負）
△ボタン	カードの表示を切り替える

◆草競馬◆

ストーリーがある程度進むと遊べるようになります。メダルを賭けた馬がレースに勝てば、倍率に応じたメダルが払い戻しされます。

コントローラのキー操作

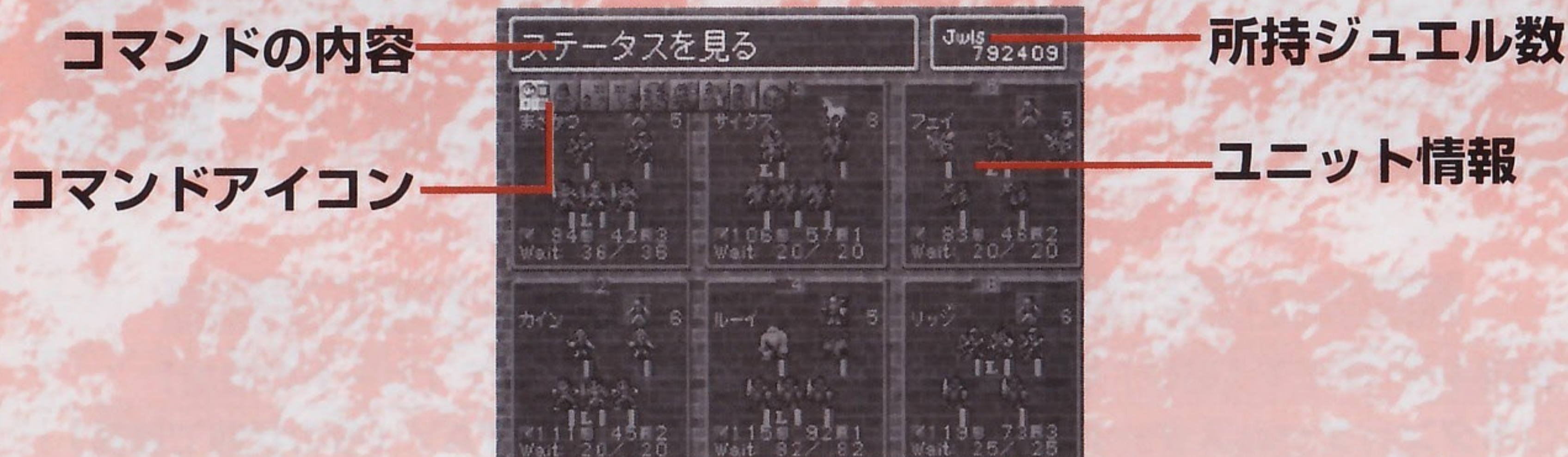
馬券購入画面

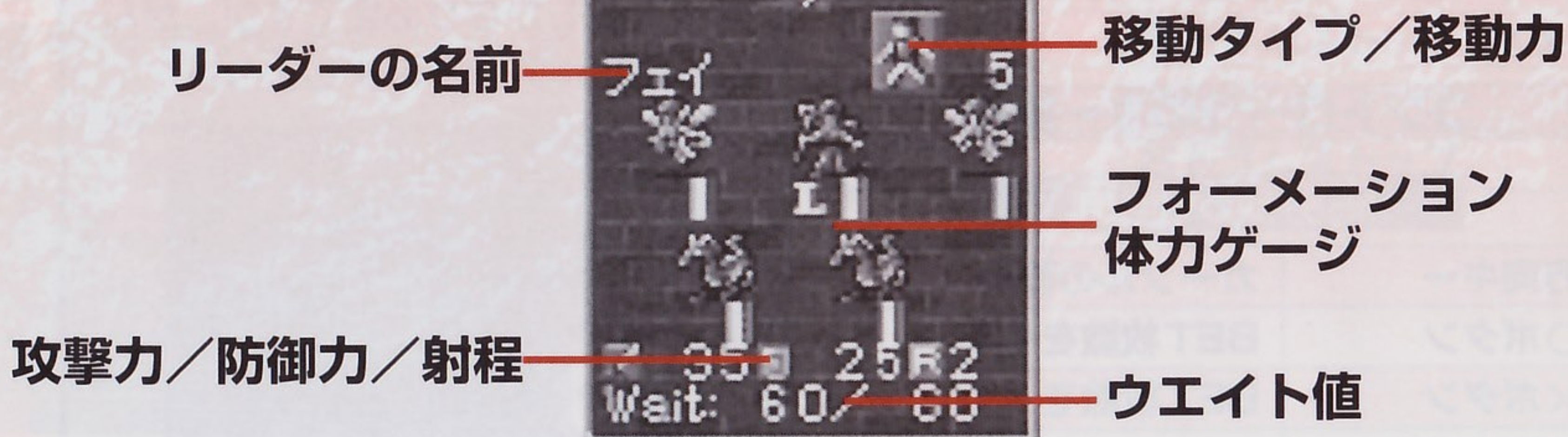
方向キー	カーソルの移動
○ボタン	BET枚数を＋1
×ボタン	BET枚数を－1
STARTボタン	レーススタート

メダル交換所

ここにあるアイテムの中にはとても貴重なものがあります。交換するメダル数もかなり必要ですが、がんばって手に入れてみましょう。

編　成

ここで手持ちのキャラクターを組み合わせてユニットの編成を行います。また、キャラクターのレベルアップ、戦闘で傷ついたキャラクターの回復、アイテムの使用や装備の変更などもこの画面で行うことができます。

★ユニット情報

ユニットの情報を確認することができます。「L」の付いているキャラクターがそのユニットのリーダーです。6ユニット以上に手持ちのユニットが増えたら、方向キーの左右で画面をスクロールさせて確認して下さい。

★コマンドアイコン一覧

コマンドアイコンは下に記した9種類があります。選びたいコマンドを方向キーで合わせて○ボタンで決定して下さい。詳しくは次のページからの各コマンドの説明をお読み下さい。 △ボタンでヘルプメッセージが表示されます。

コマンド	機能
ステータスを見る	キャラクターのステータスを確認する
キャラクター育成	キャラクターのレベルアップ、クラスチェンジ
キャラクターを入れる	編成されたユニットへキャラクターを追加する
	新規ユニットを作成する
キャラクターをはずす	編成されたユニットからキャラクターをはずす
フォーメーション変更	ユニット内のキャラクターの配置を変える
リーダー変更	ユニットのリーダーを変更する
キャラクター解雇	キャラクターを削除する
回復	キャラクターのHPを回復する
アイテム	アイテムの使用、装備を行う

ウエイト値と時間経過

ウエイト値とは各ユニットに設定された「待ち時間」のことです。ヘクスマップ上では、一斉に全ユニットのウエイト値がカウントダウンされていきます。ウエイト値が「0」になったユニットが行動可能になります。

また、ヘクスマップ上では常に時間が流れています。ウエイト値が「1」経る度に時間が「10秒」経過します。例えば、ウエイト値が「60」のユニットが一度行動してから次に行動可能になるまでに、ヘクスマップ上では10×60＝600秒（10分）の時間が経過することになります。

ステータスを見る

　キャラクターのステータスを確認するコマンドです。確認したいユニットにカーソルを合わせて○ボタンで決定して下さい。ユニットとキャラクターの情報が表示されます。

★ユニットステータス画面

　ユニット、キャラクターのステータスが表示されます。情報はカーソルを合わせたキャラクターによって変わります。

ユニット情報

ユニットの射程別攻撃力

キャラクター情報

名前／レベル／移動タイプ／射程
クラス
HP　　ステータス
装備

必殺技（SS技能・スペシャル）

戦闘能力

ユニット情報

　リーダーの名前、移動タイプ・移動力、キャラクターのフォーメーション・体力ゲージ、攻撃力・防御力・射程、ウエイト値といったユニット全体の情報が表示されます。

射程別攻撃力

遠隔攻撃のできるユニットは、射程距離によって攻撃力が異なります。矢印が長いほど攻撃力が高いことを表します。遠隔攻撃については40ページをお読み下さい。

キャラクター情報

ユニット情報でカーソルを合わせたキャラクターの個人情報が表示されます。名前、レベル、移動タイプ・移動距離、射程、クラス、HP、武器・防具の装備、ステータスといった現在のデータが確認できます。

必殺技

カーソルを合わせたキャラクターが現在身に付けているSS技能（スーパースター・アビリティー）とスペシャルの2種類の必殺技を表示しています。必殺技はヘクスマップ画面、バトル画面で使用する特殊能力です。キャラクターのクラスによって身に付けることのできる必殺技は異なり、レベルが上がれば必殺技も増えていきます。必殺技の使い方は42ページをお読み下さい。

戦闘能力

カーソルを合わせたキャラクターの戦闘能力を表示しています。「キャラクター育成」コマンドでも、このパラメータは上げることはできませんので注意して下さい。

ATTACK	物理攻撃・魔法攻撃の攻撃力
DEFENSE	物理攻撃に対する防御力
RESIST	魔法攻撃に対する防御力
こうせきLV	戦闘での貢献度。必殺技の修得の早さに影響する

★キャラクターステータス画面

ユニットステータス画面で○ボタンを押すと、キャラクター個人の詳細なステータスが表示されます。△ボタンのヘルプメッセージでは、そのキャラクターの特徴を知ることができます。

ステータス

ステータスはキャラクターの戦闘能力やウエイト値に影響します。「キャラクター育成」コマンドで各ステータスのパラメータを上げることができます。

STR	腕力（STRENGTH）。物理攻撃の攻撃力（ATTACK）に影響する
VIT	耐久力（VITALITY）。物理攻撃に対する防御力（DEFENSE）に影響する
AGL	素早さ（AGILITY）。ユニットのウエイト値と攻撃の手数に影響する
SKL	技（SKILL）。攻撃の命中率・回避率に影響する
MAG	魔力（MAGIC POWER）。魔法攻撃の攻撃力（ATTACK）に影響する
CHA	協調性（CHARISMA）。ユニットのウエイト値に影響する
LUK	運（LUCK）。魔法攻撃に対する防御力（RESIST）に影響する

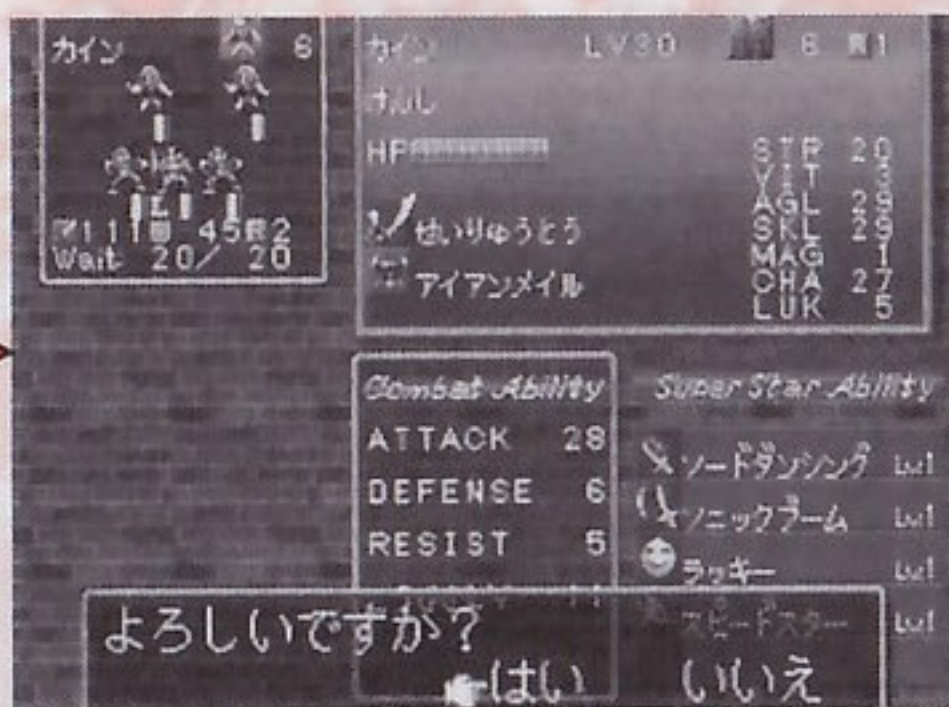
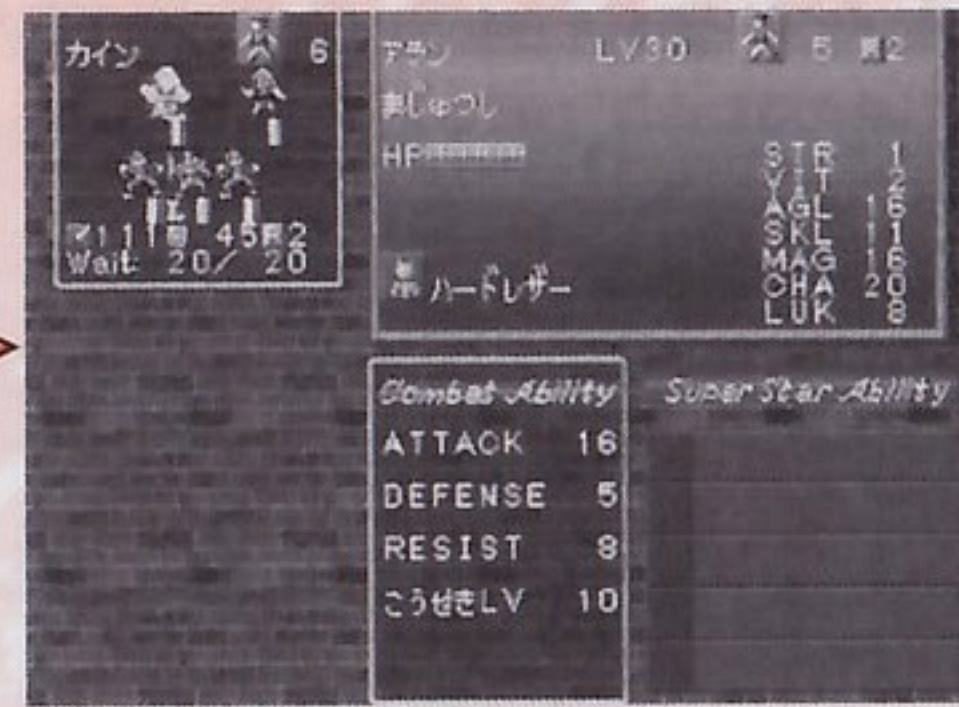
キャラクター育成

ジュエルを使用して、ユニット、キャラクター、パラメータのレベルアップ、クラスチェンジを行うコマンドです。

★ユニットのレベルアップ

ユニット内のキャラクター全員のレベルアップを行います。レベルアップさせたいユニットを方向キーで選ぶと、レベルアップに必要なジュエルが表示されます。所持ジュエル数を参考にして、レベルアップさせたいユニットが決まったら○ボタンを押して下さい。次の画面で「はい」を選択すると、ユニット内の全キャラクターがレベルアップします。

ユニットを選択

○決定 ×キャンセル

レベルアップ

★キャラクターのレベルアップ

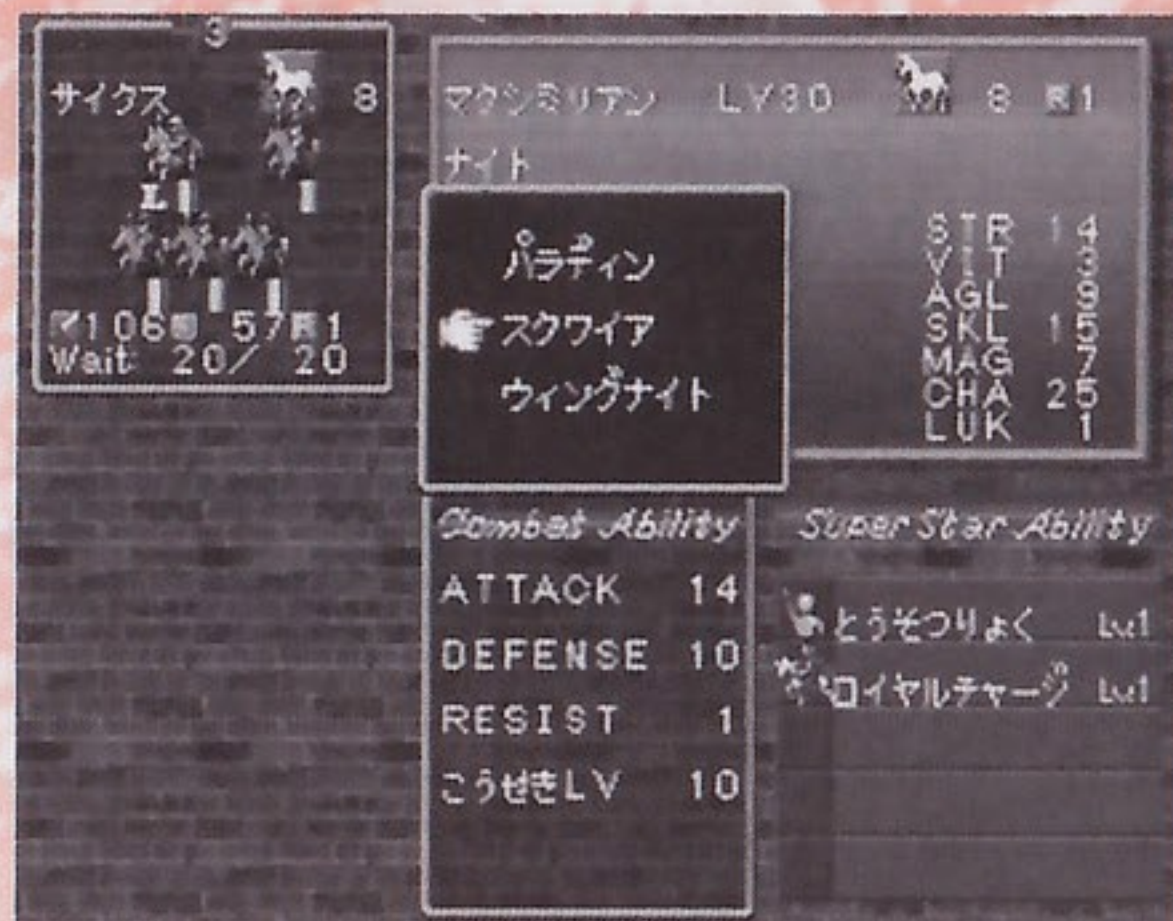
ユニットのレベルアップと同様の方法で、キャラクターのレベルアップを行います。まずはレベルアップさせたいキャラクターのいるユニットを選びます。次にそのキャラクターを選んで○ボタンで決定して下さい。

★パラメータのレベルアップ

キャラクターのステータスのパラメータをレベルアップします。方法はユニットのレベルアップと同様です。まずユニットの選択を行い、次にキャラクターを選択して、レベルアップさせたいパラメータを○ボタンで決定して下さい。

★クラスチェンジ

各キャラクターには、あらかじめクラスが設定されています（詳しくは49ページをお読み下さい）。

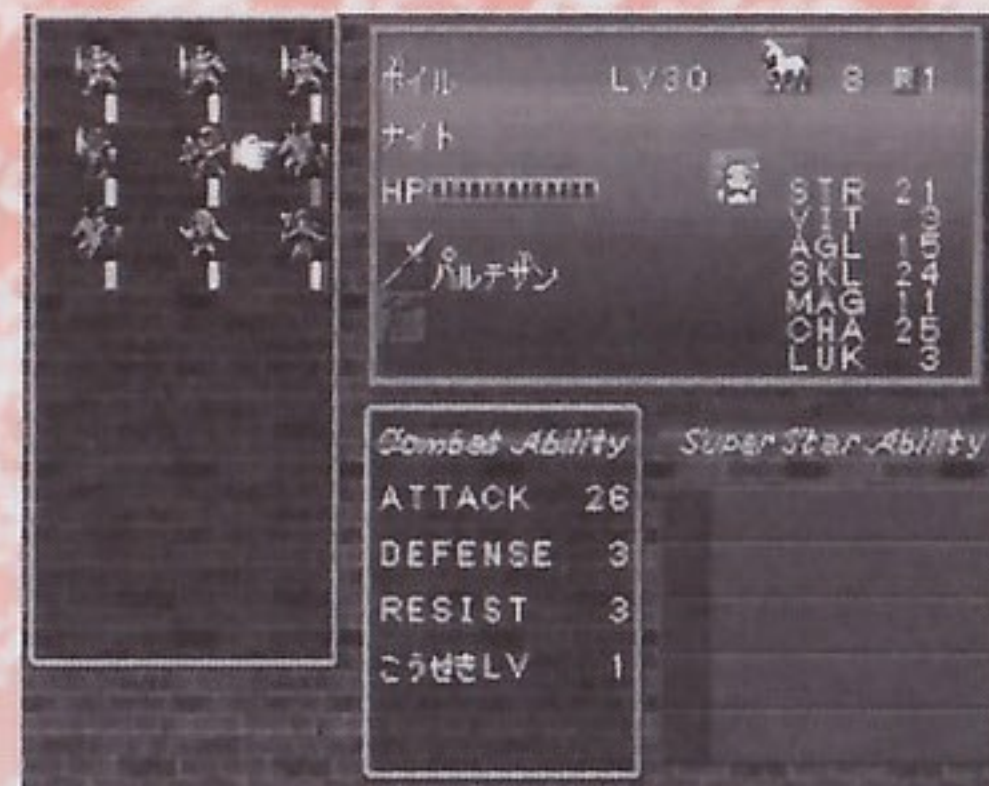
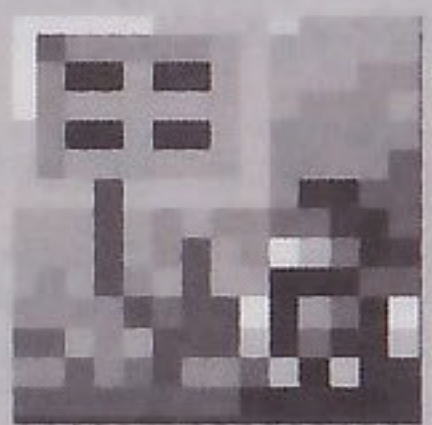
クラスチェンジとは、キャラクターのクラスをほかのクラスに変更することです。キャラクターのレベルに応じてクラスチェンジができます。しかし、特定のクラスに達するとクラスチェンジはできません。また、ユニット内に編成できるクラスは3種類までで、それを越えたクラスチェンジもできません。その場合は一度キャラクターをユニットからはずしてクラスチェンジを行って下さい。クラスチェンジを行ったキャラクターはレベルが1に戻ってしまいますので注意して下さい。

クラスチェンジの条件

・クラスチェンジできるレベルに達している。
・現在のクラスがクラスチェンジ可能なクラスである。
・クラスチェンジ後にユニット内に3種類を越えるクラスが存在しない。

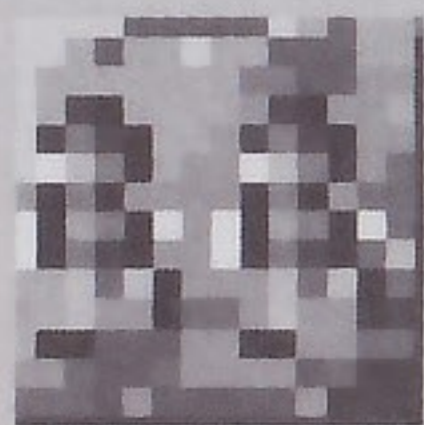
キャラクターを入れる

街や城で補充したキャラクターをユニットへ追加したり、新規のユニットを作成するときに使うコマンドです。

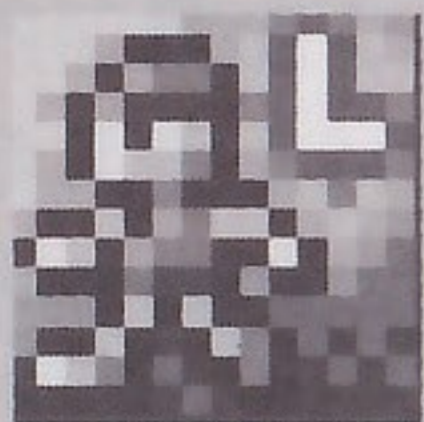
キャラクターをユニットに追加して編成します。ユニットに加えることができるのは３クラス、５人までです。この条件をクリアするユニットを選択して、キャラクターを加えて下さい。

また、新たにユニットを作成することもできます。ユニットに入っていないキャラクターを選び、リーダーを決定して下さい。その後、新規ユニットに加えるキャラクターを選びます。

キャラクターをはずす

ユニット内のキャラクターをはずします。ユニット間でのキャラクターの入れかえをしたいときに、このコマンドを利用しましょう。

キャラクターの入れかえを行いたいときに使用します。はずしたいキャラクターのいるユニットを選んで、そのキャラクターを選択して下さい。また、ユニット内でクラスチェンジが行えない場合に、このコマンドで一度ユニットからはずしてしまえば、キャラクターのクラスチェンジが可能です。

フォーメーション変更

ユニット内に配置されているキャラクターのフォーメーションを変更します。キャラクターのクラスの特性を生かすフォーメーションを考えましょう。

ユニット内のキャラクターの配置を変更します。前衛、後衛の各5マス、計10マスのなかにキャラクターを自由に配置して下さい。前衛は攻撃を受けやすく、後衛は攻撃を受けにくくなっています。

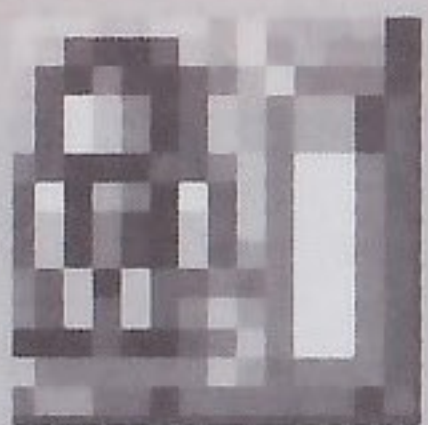
リーダー変更

ユニットのリーダーを変更するコマンドです。主人公のいるユニット以外は、どのキャラクターでもリーダーになることができます。

ヘクスマップ上の戦闘で、必殺技を使うことができるのはリーダーだけです。使いたい必殺技を持っているキャラクターをリーダーに変更しましょう。しかし、主人公のいるユニットは、主人公が常にそのユニットのリーダーですので、リーダー変更は行えません。

キャラクター解雇

キャラクターを削除します。キャラクターの数が増えすぎたとき削除するのに使用しましょう。なお、キャラクターにつぎ込んだジュエルは、ある程度返金されます。

「キャラクターをはずす」のコマンドとは異なり、このコマンドでは、解雇したキャラクターはゲームから存在しなくなりますので注意して下さい。

回復

戦闘でHPが0になったキャラクターを回復します。回復にはジュエルが必要ですので、所持ジュエル数に注意してキャラクターの回復を行いましょう。

★全キャラクターの回復

HPが0になったすべてのキャラクターのHPを回復します。

★ユニットを回復

選択したユニット内にいる、すべてのキャラクターのHPを回復します。

★キャラクターを回復

まずユニットを選択し、次にユニット内のキャラクターを選択して回復します。

※なお、一回出撃を休ませ、ヘクスマップの戦闘に参加しなかったキャラクターは、ジュエルを使用しなくても自動的にHPが回復します。

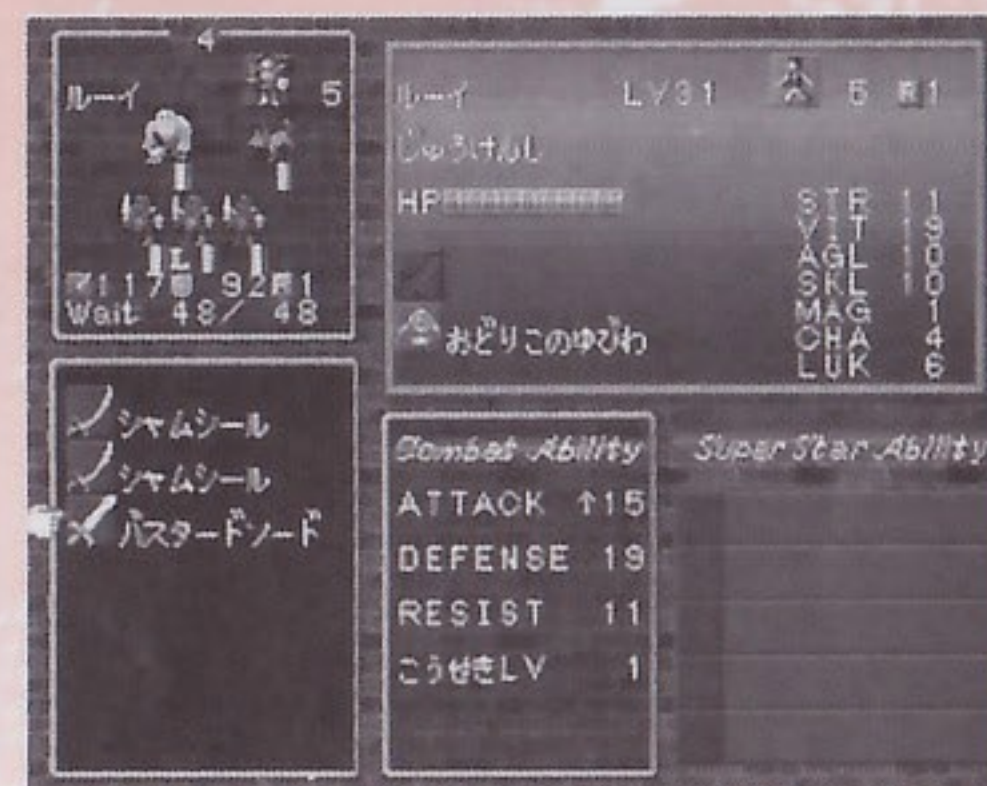
アイテム

アイテムの使用、武器・防具の装備を行います。また、不要になったアイテムをこのコマンドで捨てることもできます。

★アイテムを使う

街の店で購入したり、ヘクスマップ上で拾ったアイテムを使用します。各アイテムの説明は、52ページをお読み下さい。

★アイテムを装備

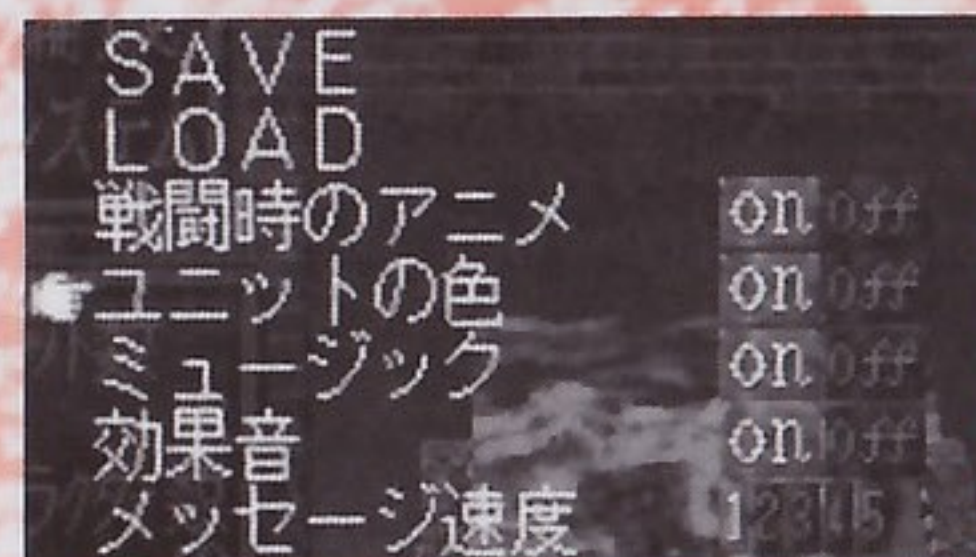
武器・防具などのアイテムの装備を行います。装備できるアイテムは、キャラクターのクラスによって異なります。装備の方法は、ユニットを選択してから、装備させたいキャラクターにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、装備のアイコンにカーソルが移動しますので、装備したいアイテムを選んで決定して下さい。

★アイテムをはずす

装備したアイテムをはずします。操作は装備の方法と同様です。装備しているアイテムを、ほかのキャラクターに装備させたいときに使用しましょう。

★アイテムを捨てる

アイテムを捨てます。不要になったアイテムや持ち物がいっぱいになってしまったときに使用します。一度捨ててしまうと、そのアイテムはなくなってしまいます。

システム

データのセーブ・ロードとシステム設定の変更を行います。システムの設定は戦闘時のアニメーション、ユニットの色、ミュージック、効果音のON・OFFとメッセージ速度を5段階で設定できます。

●SAVE

データの記録を行います。ゲームを中断するときに使用して下さい。(→P.7)

●LOAD

データの読み込みを行います。ほかのファイルに記録してあるデータをプレイしたいときに使用して下さい。(→P.7)

●戦闘時のアニメ

OFFに設定すると、ヘクスマップでのバトルシーンが表示されなくなり、SSアタックが使用不可能になります。プレイ時間を短縮したいときに使用して下さい。

●ユニットの色

OFFに設定すると、ヘクスマップ上で味方ユニットは青色、敵ユニットは赤色、中立ユニットは黄色に表示されます。

●ミュージック

音楽のON・OFFを設定します。

●効果音

効果音のON・OFFを設定します。

●メッセージ速度

5段階でメッセージ速度を設定します。1が最も速く、5が最も遅くなります。

ヘクスマップ

このゲームのメインとなる画面です。ヘクス（六角形のマス目）状に区切られたマップで構成されています。

★ヘクスマップ上でのゲームの流れ

味方ユニットを移動させて戦闘を行い敵ユニットを倒し、勝利条件をクリアすることがヘクスマップ上での基本的な流れです。そのほかにもキャラクター間の会話や、ヘクスマップ上に落ちているアイテムの回収などがあります。

①配置

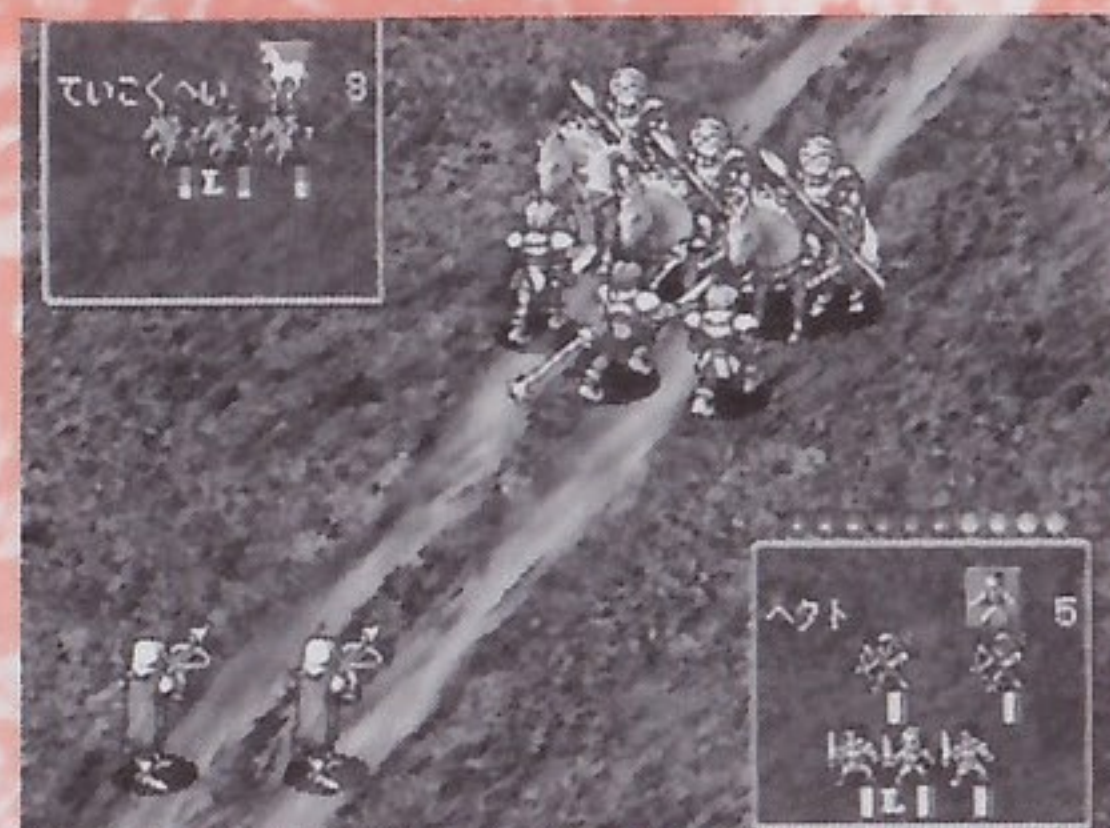
ヘクスマップがスタートしたら、まず味方ユニットを配置して下さい。番号の表示されたヘクスに、自由に配置することができます。ユニットのウエイト値や移動範囲を考えて、ヘクスマップに適した配置をしましょう。

②移動

味方ユニットを移動させます。移動後は、待機、攻撃、建物に入るなどの行動ができます。移動できる距離はユニットによって異なります。味方ユニットが、敵ユニットを攻撃可能な場所に移動すると攻撃することができます。戦略を考えた移動を行いましょう。

敵ユニットも同様に移動を行い、味方ユニットを攻撃してきます。

③戦闘

味方ユニットと敵ユニットが攻撃範囲に入ると、戦闘が発生します。味方ユニットか敵ユニットの全キャラクターが死亡すると、勝敗が決定します。主人公のいるユニット内のキャラクターが全滅してしまうとゲームオーバーになります。戦闘については、39ページをお読み下さい。

④ヘクスマップクリア

各ヘクスマップに設定された勝利条件を達成するとヘクスマップクリアです（勝利条件については38ページをお読み下さい）。右の画面で、ジュエルによる報奨金とボーナスが手に入ります。なお、ヘクスマップによってはボーナスが定められていない場合があります。

キャラクターの会話

ヘクスマップ上でキャラクターが会話を行う場合があります。これは、シナリオに関する会話のほかにも、敵の兵器の情報や、ヘクスマップを攻略するヒントなどが聞けることもあります。重要な会話を聞き逃さないように注意しましょう。

ユニットコマンド

ヘクスマップ上では、「行動可能なユニット」、「敵・行動不可能なユニット」、「ユニットが配置されていない場所」で、○ボタンを押すことによってコマンドが表示されます。各コマンドのコントローラ操作、内容は以下をお読み下さい。

コントローラのキー操作

方向キー	カーソルの移動
○ボタン	コマンドアイコンの表示：ユニット上
	システムメニューアイコンの表示、アイコンの決定：ユニット上以外
×ボタン	コマンド、選択したユニットのキャンセル
△ボタン	ユニット情報の表示：ユニット上
	地形情報の表示：ユニット上以外
□ボタン	味方ユニットと敵ユニットの色分け表示

行動可能なユニット

行動可能になるユニットは、ユニットのウエイト値によって異なります。ウエイト値が低いほど行動の順番が回ってくるのが早くなります。ウエイト値は、ユニットの人数、ユニット内のキャラクターのAGL（素早さ）やCHA（協調性）によって決定されます。

★コマンド一覧

使用できるコマンドは、移動範囲によって決定します。例えば、敵ユニットを攻撃したくても、敵ユニットが味方ユニットの攻撃できる射程距離内にいなくては攻撃できません。詳しくは次のページからの各コマンドの説明をお読み下さい。

コントローラのキー操作

コマンド	機能
ユニットの移動	ユニットを移動させる
リーダー変更	ユニットのリーダーを変更する
フォーメーション変更	ユニット内のキャラクターの配置を変更する
待機	ユニットを待機させる
攻撃	敵ユニットを攻撃する
建物・洞窟に入る	建物や洞窟に入る
搭載	カーゴにユニットを搭載する
搭載ユニットの降車	カーゴからユニットを降ろす
説得	中立・敵ユニットを味方にする
マップから逃走	マップから抜ける

★ユニットの移動

順番が回ってきたユニットは移動が可能になります。○ボタンを押すと、ユニットの移動できる範囲が青色で表示されます。方向キーで移動したい場所を選んで移動を行います。移動後は、移動した場所によって次の行動が異なります。

★リーダー変更

インターミッション画面の編成コマンドで行う「リーダー変更」と同様に、ユニット内のリーダーを変更することができます。詳しくは26ページをお読み下さい。

★フォーメーション変更

インターミッション画面の編成コマンドで行う「フォーメーション変更」と同様に、ユニット内のキャラクターの配置を変更することができます。戦闘中に傷ついたキャラクターを後衛に下げるなど、戦闘状況によってフォーメーションを変えてみましょう。詳しくは26ページをお読み下さい。

★待機

移動したユニットをその場所に待機させます。ユニットの向きを方向キーで6方向から選んで、○ボタンで決定して下さい。ユニットの向きは、攻撃方法に影響しますので、戦略をよく考えて決定して下さい。

★攻撃

移動後にユニットが敵ユニットを攻撃可能な場合は、その範囲が赤く表示されます。攻撃したい敵ユニットを方向キーで選んで○ボタンを押すと、バトルシーン画面に移ります。バックアタックなどの攻撃方法はユニットの向きで異なります。詳しくは、40ページをお読み下さい。

★建物・洞窟に入る

ユニットの移動範囲に建物や洞窟があり、そのヘクスに「ENTER」が表示された場合に、そこに入ることができます。情報やアイテムを入手できたり、ボーナス条件に関係します。なお、ユニットのリーダーがモンスターや機械兵の場合は入ることはできません。

また、「DEST」（DESTINATION＝目的地）が表示されたヘクスに入ると、そのヘクスマップクリアとなります。ここには主人公以外のユニットは入ることはできません。

★搭載

ゲームがある程度進行すると、ユニットを搭載することができるカーゴが登場します。ユニットの移動範囲にカーゴがある場合に搭載することが可能です。

★搭載ユニットの降車

カーゴからユニットを降ろします。降車先のヘクスを選択して、○ボタンで決定して下さい。

★説得

中立ユニットを味方にします。中立ユニットは、□ボタンを押したときに黄色で表示されたユニットです。あるSS技能を覚えると中立のモンスターを説得できます。さらに、特定の味方ユニットで、特定の敵ユニットを説得できることもあります。説得に成功するとユニットの色は青色に変わります。

★マップから逃走

「ESCAPE」が表示されたヘクスでこのコマンドを使うと、そのユニットはマップから離脱したことになります。一旦、離脱したユニットは、再びそのマップに登場することはできません。主人公ユニットが離脱を行った場合は、そのマップをクリアしたことになります。このとき主人公から離れた場所にいたユニットは、逃げ遅れたことになり死亡となってしまいます。

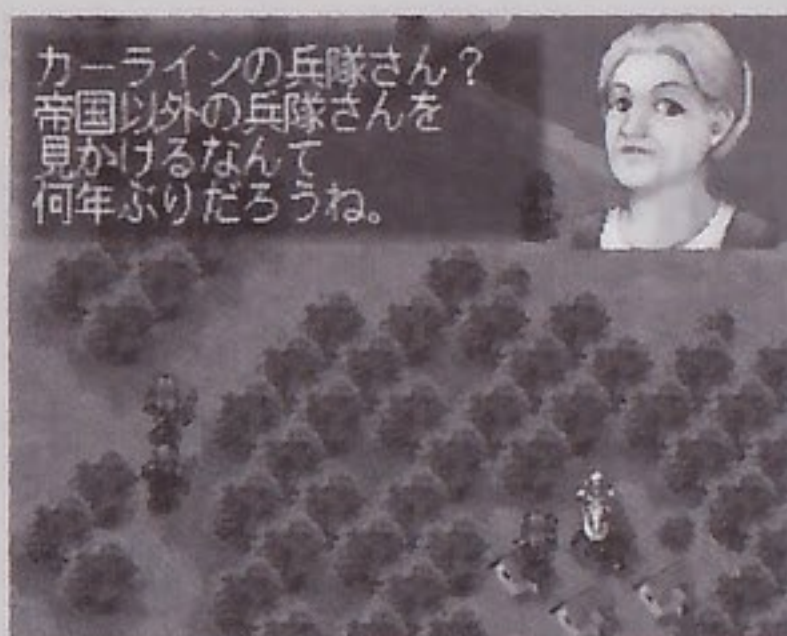
ヘクスマップをよく見よう

ヘクスマップ上には、アイテムが落ちていたり、HPが回復できる場所があります。あやしいと思った場所には積極的に移動してみましょう。意外な発見があるかも知れません。しかし、このような場所は敵ユニットも狙っていますので、移動力の高いユニットで早めに行動しましょう。

情報を入手

アイテムを入手

HPを回復

SLPS 00829

敵・行動不可能なユニット

敵ユニット、行動不可能なユニットでは、そのユニットの移動範囲を見るコマンドのみが使用できます。方向キーでユニットを選んで○ボタンを押すと、そのユニットの移動範囲が青色で表示されます。

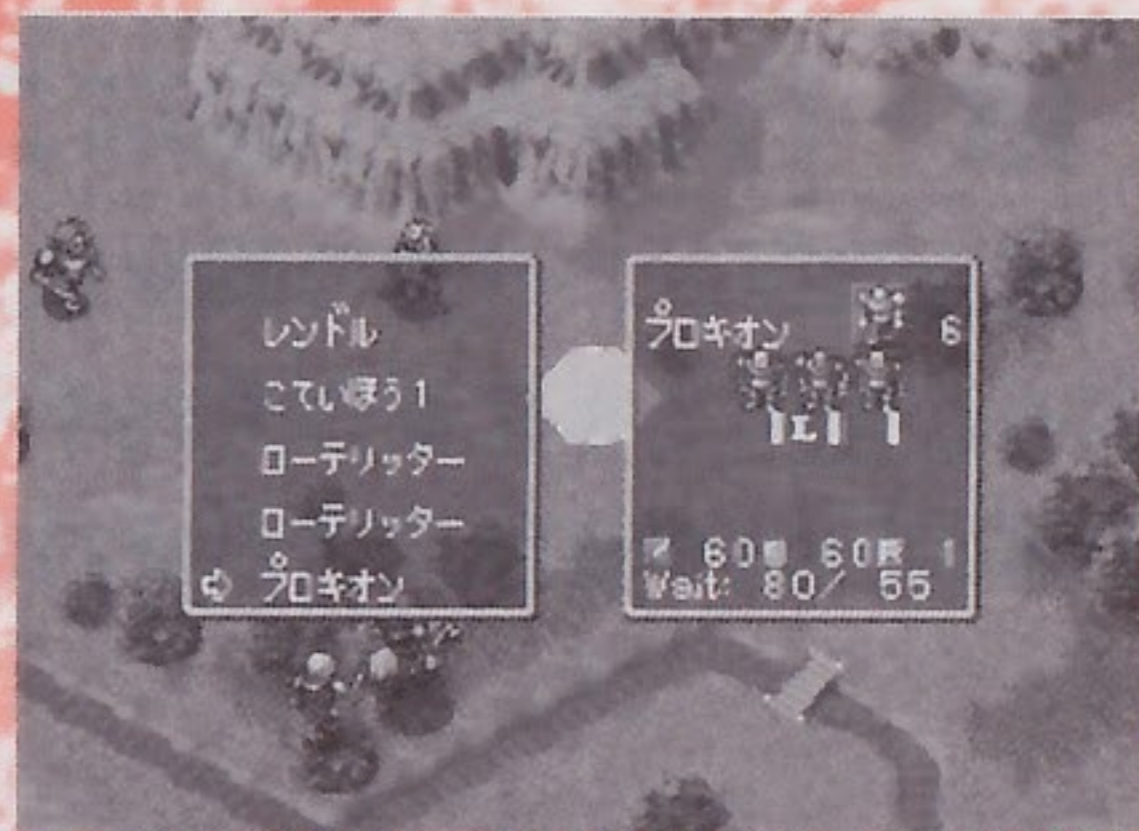
★ユニットの移動範囲

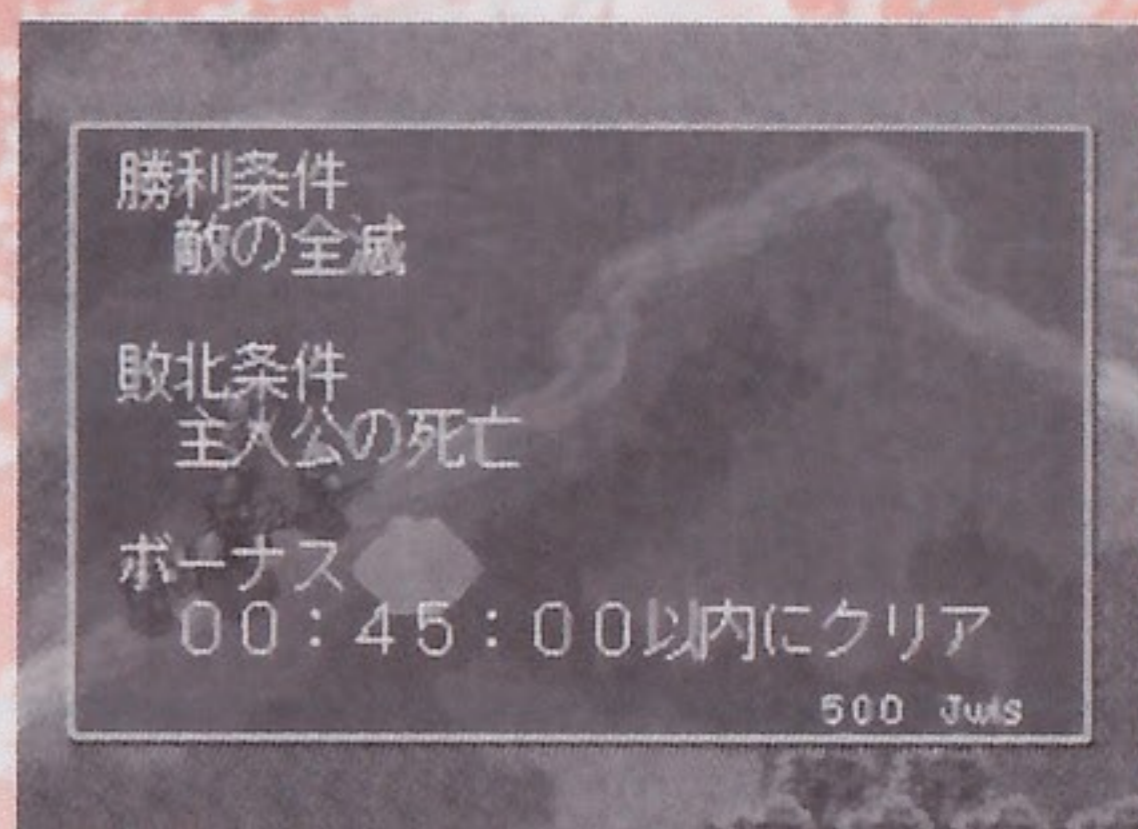
味方ユニットを移動させる前に、敵ユニットの移動範囲を知っておきましょう。敵ユニットとの距離を考えて、味方ユニットを攻撃されない場所に移動させるなど、ヘクスマップ上の戦略を立てるときに役に立つコマンドです。

ユニットが配置されていない場所

ユニットが配置されてない場所では、ユニット一覧の表示、勝利条件の表示、設定の変更、ゲームの中断の４種類のコマンドが使用できます。なお、勝利条件については、各マップで異なりますので注意して下さい。各コマンドの内容は、次のページをお読み下さい。

★ユニット一覧の表示

ヘクスマップ上にいる全ユニットの情報を表示します。方向キーの上下で、ユニット情報が切り替わります。ヘクスマップ上の戦闘状況を知りたいときに、このコマンドを選択して下さい。

★勝利条件の表示

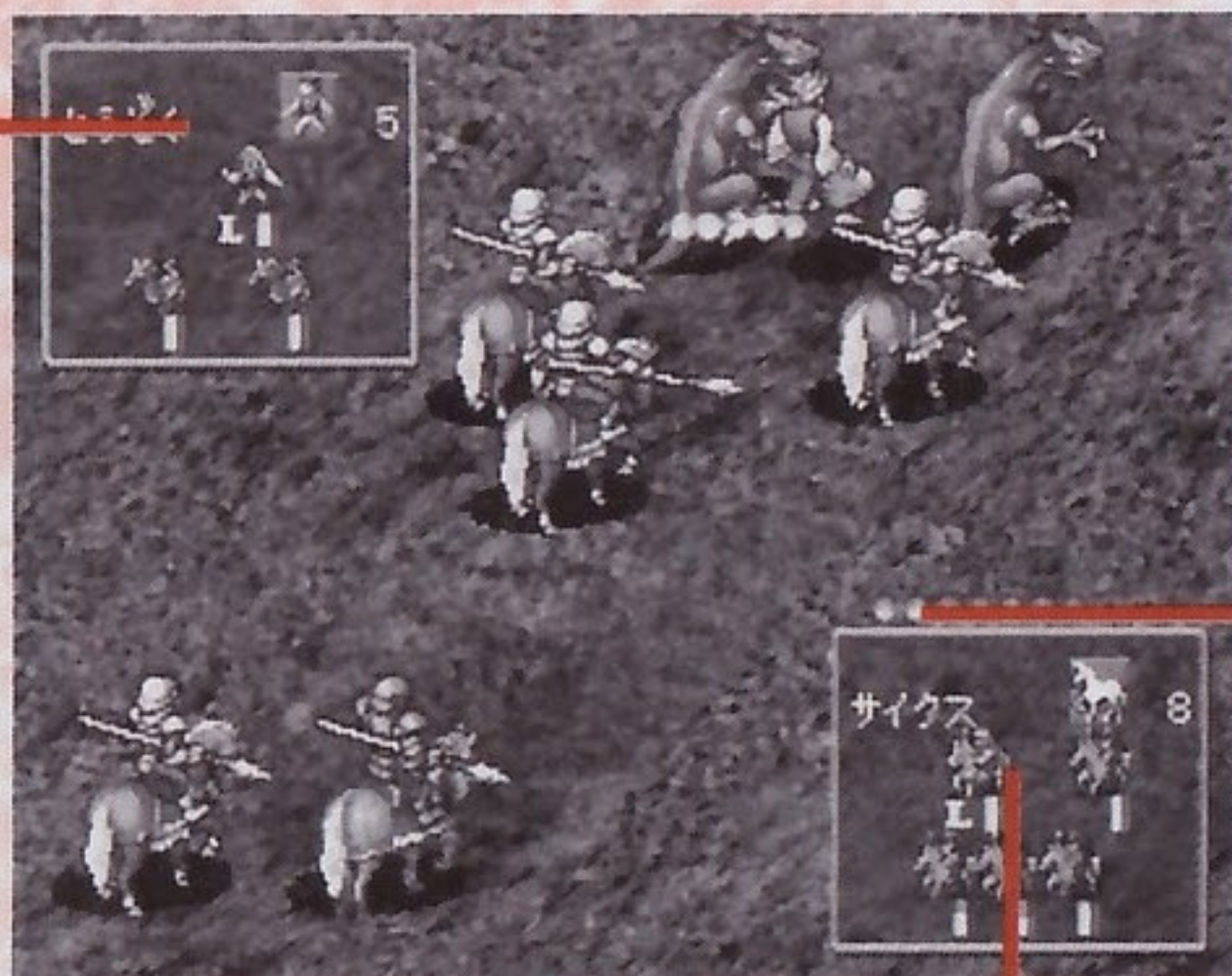
勝利条件、敗北条件、ボーナスの3種類の条件が表示されます。通常は、勝利条件が敵を全滅させること、敗北条件が主人公のいるユニット内のキャラクターの全滅になります。ボーナスの条件は達成しなくてもヘクスマップをクリアできますが、達成した場合はジュエルを受け取ることができます。すべての条件はヘクスマップによって異なります。ヘクスマップの戦闘が開始したときに確認しておきましょう。

★設定の変更

インターミッション画面でのシステムコマンドと同様に、戦闘時アニメのON・OFF、メッセージ速度の変更など、システムの変更ができます。詳しくは29ページをお読み下さい。

★ゲームの中断

ヘクスマップ中のデータをセーブします。一度ゲームを中断するときや、データの記録を行いたいときに、このコマンドを選択して下さい。データのロードについては、5ページをお読み下さい。

バトルシーン

ヘクスマップ上で敵との戦闘が発生すると、バトルのインフォメーション画面に移った後、下のようなバトルシーン画面に切り替わります。敵または味方ユニットのキャラクターが全滅すると、バトル終了となり勝敗が決定します（キャラクターの体力ゲージがすべて緑色になると死亡です）。勝敗が決定しない場合は、両ユニットともバトルから引き上げていきます。味方ユニットが受けたダメージは味方ユニット情報の上に、敵ユニットに与えたダメージは敵ユニット情報の下に、それぞれ剣のマークで表示されます。全滅したユニットはヘクスマップ上から消えてしまいます。

コントローラのキー操作

○ボタン	戦闘時のアニメON　：SSアタック
	戦闘時のアニメOFF：使用しません
□ボタン	パーティーアタック

★攻撃方法

このゲームでは、通常攻撃、バックアタック、包囲攻撃の３種類の攻撃方法があります。これらを組み合わせることによって、バリエーションに富んだ攻撃を行うことができます。敵ユニットも同様に、これらの攻撃方法を仕掛けてきます。

通常攻撃

ヘクスマップ上で、敵ユニットに接したヘクスに移動しての攻撃が近接攻撃、敵ユニットから離れた距離での攻撃が遠隔攻撃です。なお、ユニットの射程によっては遠隔攻撃ができないユニットもあります。

●近接攻撃

最も基本的な攻撃方法です。敵ユニットに接して攻撃を行います。物理攻撃（剣・素手など）を得意とするクラスには、効果的な攻撃方法です。しかし、敵キャラクターを全滅させられなかった場合、次の敵ユニットの攻撃のときに、バックアタックをされやすいのが難点です。

●遠隔攻撃

敵ユニットから離れた場所で攻撃を行います。遠隔攻撃では、右の画面ように上下二分割の画面になります。魔法攻撃のできるクラスや弓兵などのクラスが、この攻撃を得意とします。

バックアタック

敵ユニットを背後から攻撃します。バックアタックを仕掛けると、自動的に先制攻撃を行うので、かなり有利にバトルを進めることができます。ユニットを移動するときに、バックアタック可能な場所を見つけたら積極的に攻撃をしましょう。同様に、敵ユニットには背後をとられない戦略が必要になります。

包囲攻撃

味方ユニット数体で、敵ユニットを取り囲んでしまう攻撃方法です。包囲した場合は、バトル開始時からジェムが10個たまった状態になり、特殊攻撃のパーティーアタックを仕掛けやすくなります。逆に包囲されてしまった場合は、極端に命中率と回避率が下がってしまいます。

インフォメーション画面

この画面はユニットの戦闘での立場を表しています。緑色のヘクスが攻撃側のZOC(ゾック)となります。ZOCとは「Zone Of Control」の略で支配地域という意味です。各ユニットに隣接するヘクスが各ユニットのZOCとなり、防御側のヘクスをすべて攻撃側のZOCで囲むと包囲攻撃となります。味方、敵ユニットがどのような状況に置かれているかを、戦闘前にこの画面で確認して戦闘に役立てましょう。

★特殊攻撃

味方ユニットは、パーティーアタックとSSアタックという、2つの特殊攻撃を仕掛けて攻撃することができます。パーティーアタックはジェムメーターに、SSアタックはパワーストーンに関係します。どちらもバトルを有利に進めるために欠かせない技です。

パーティーアタック

味方ユニット内のキャラクター全員でコンビネーション攻撃を行います。ジェムメーターが点滅した状態のときに、□ボタンを押すと使用できます（ジェムは10個たまると点滅します）。ジェムメーターの色により攻撃方法と攻撃力は異なります。攻撃力は緑色→赤色→青色の順に威力を増します。バトルの状況が不利なときに使用すると、反撃を行い形勢が逆転します。

SSアタック

ユニットのリーダーが持っているSS技能を使用して攻撃します。使用するためにはパワーストーンが必要となり、使用する度にパワーストーンは消費されます（パワーストーンの消費量は必殺技によって異なります）。必殺技は敵キャラクターを攻撃するだけでなく、味方キャラクターのHP回復や攻撃の補助など、さまざまなものがあります。バトルの状況に合わせたSS技能を使用するようにしましょう。

なお、システム設定で「戦闘時のアニメ」をOFFにした場合はSSアタックは使用できません。

★連続攻撃

味方キャラクターが敵キャラクターに連続して攻撃を与えた場合、連続ヒットを示す「3HIT」などの文字が画面に表示されます。単発攻撃でもジェムは増えますが、連続攻撃を行うとジェムを早く増やすことができます。これにより、パーティーアタックも素早く行うことができます。

パワーストーンについて

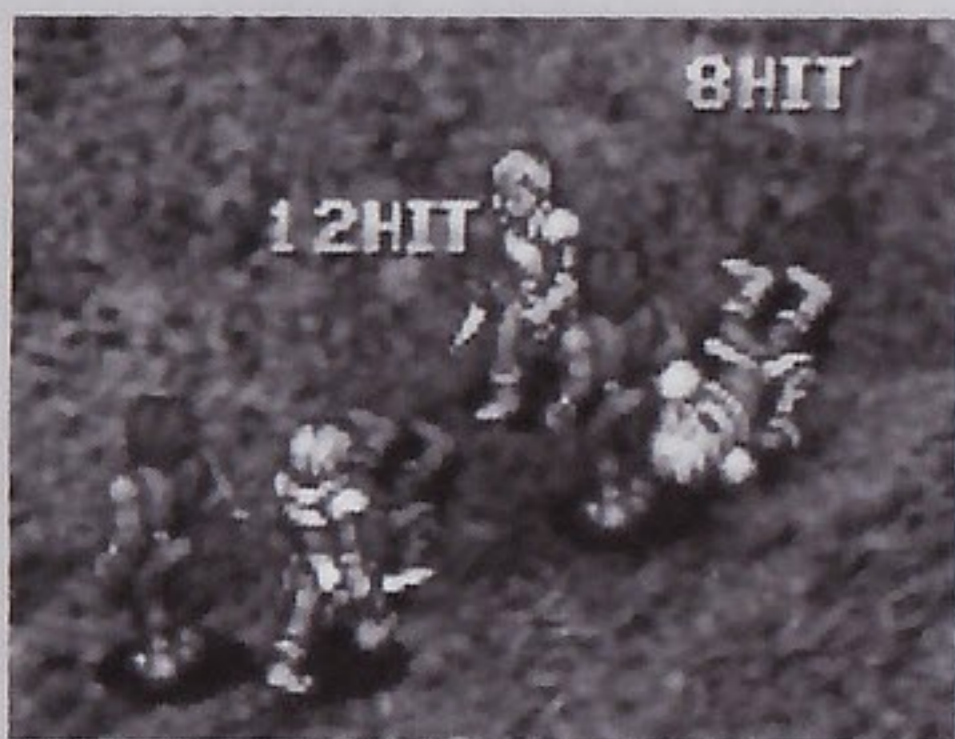
SSアタックを行うために必要となるパワーストーンは、各ヘクスマップ開始のときに0個に設定されるため、ヘクスマップ間の持ち越しはできません。ユニットごとに持つのではなく、味方ユニット全体で使い回します。

パワーストーンをためるには、次の3種類の方法があります。

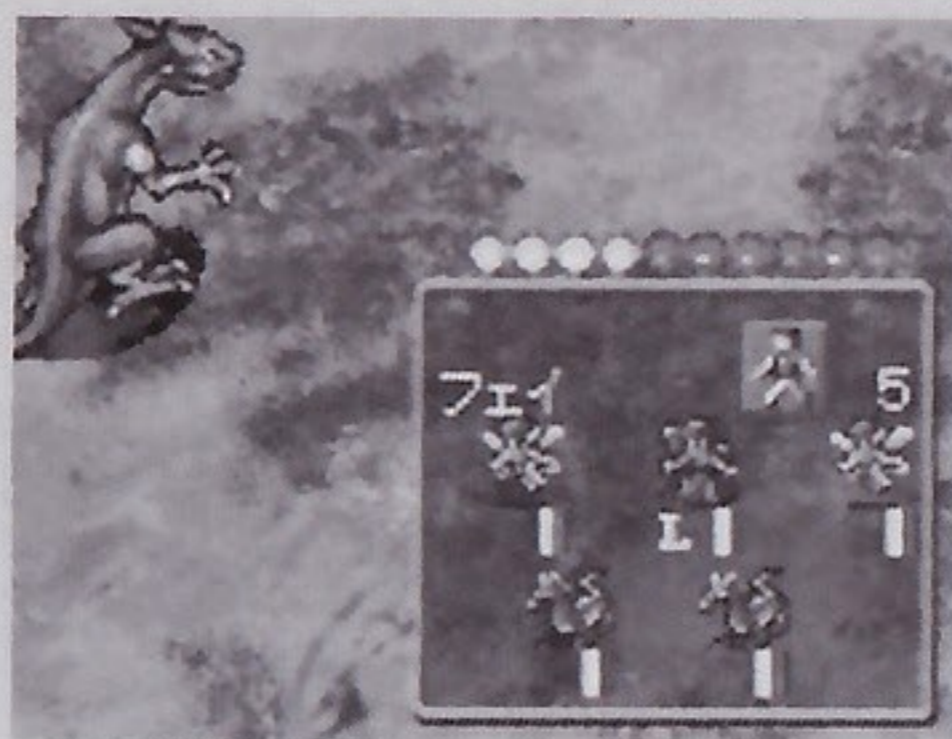
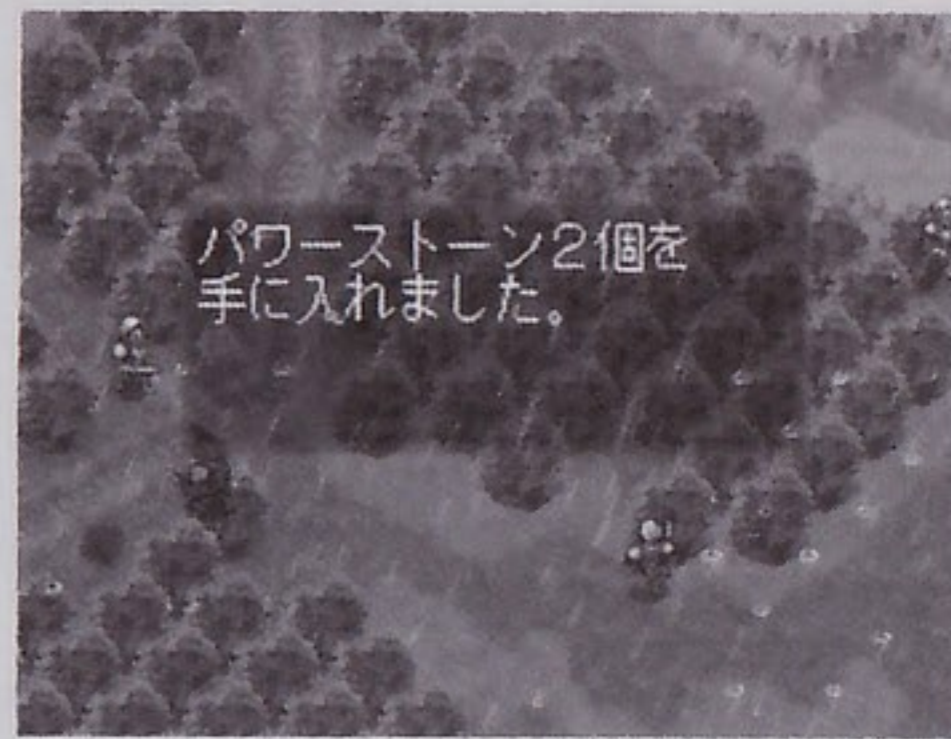
①敵キャラクターを10HIT以上の連続攻撃で倒したとき一定の確率で敵キャラクターが落とす

②バトル終了後に、ジェムが10個たまっていた場合（もらえる数はジェムの色に関係なく、1回のバトルで1個）

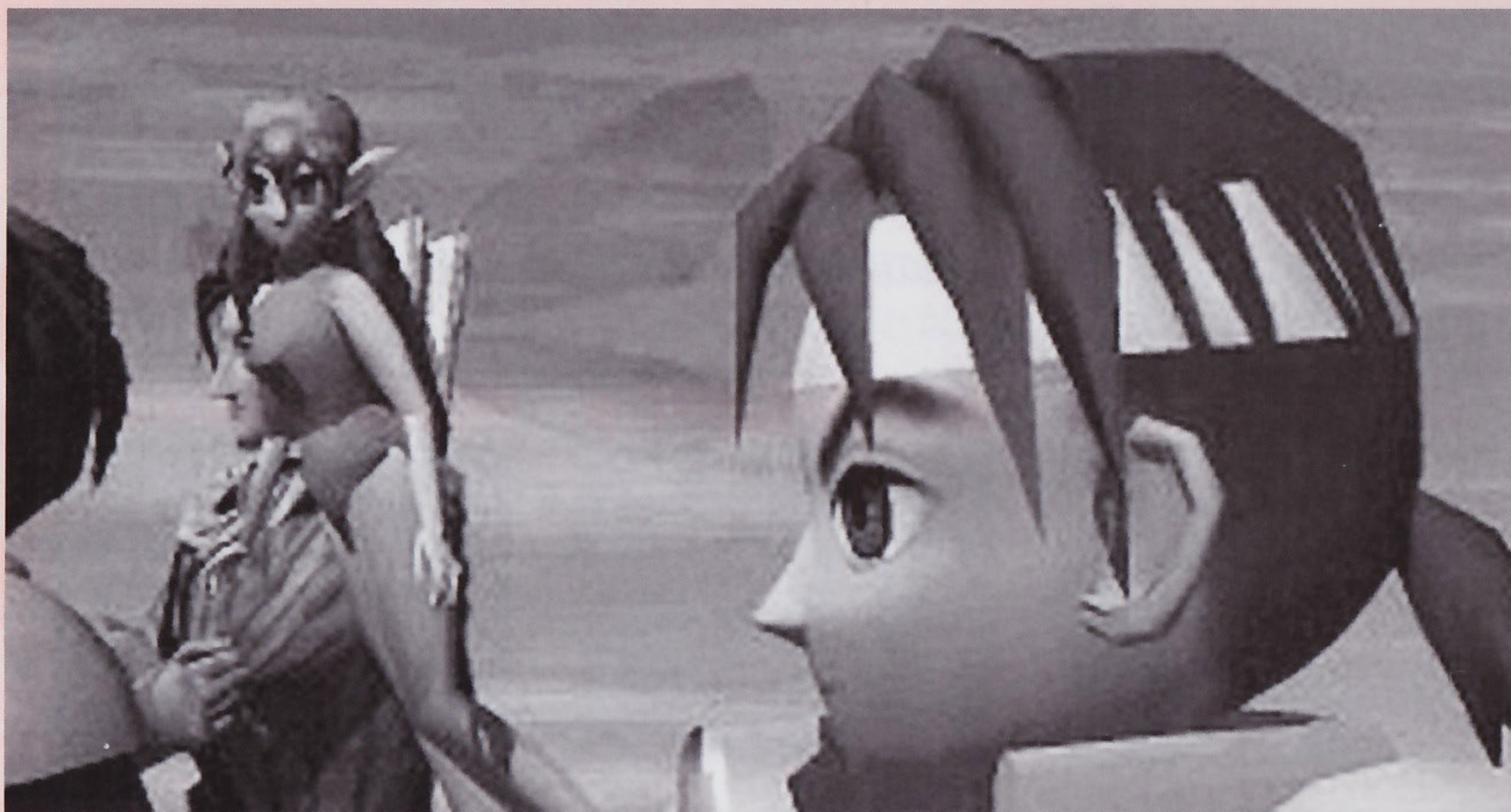
③ヘクスマップ上で拾う

①10HIT以上

②ジェムが10個

③マップ上で拾う

ゲームデータ

ここからは、キャラクター、クラス、アイテム、必殺技、移動タイプ・地形コストのデータを紹介します。ゲームを攻略する参考にして下さい。

キャラクター

このゲームに登場する個性的で魅力的なキャラクターたちの、性格や生い立ちなどを紹介します。

主人公

クラス：フリーナイト

16歳という若さにして、カーライン宮廷軍の中でも「はみ出し者の集まり」と言われた第9軍の隊長に任命される。その純真さと勇気で仲間を引っ張っていく。

カイン

クラス：剣士

ローランド地方での帝国との攻防で功績を挙げ、主人公とともに9軍に入隊した若き剣士。剣の腕は一流。性格は至ってクール。

サイクス

クラス：パラディン

第9軍の副隊長の聖騎士。もとは宮廷軍を代表する勇敢な騎士だったが、ある事件が原因で9軍に降格になったらしい。9軍に配属されてからは前線に立つことは少なくなったが、腕の方は今も衰えていない。

ティミー

妖精

イートンの森を抜け出した陽気な妖精。戦いに参加することはないが、9軍とは馬が合うらしく行動をともにする。持ち前の好奇心ゆえに、各地の情報に精通し、主人公たちにいろんな情報を運んでくれる。また時には落ち込んだ9軍を励ましてくれる頼もしい仲間。

フェイ

クラス：ビーストマスター

イートンの森に住む妖精たちを、オークたちから守る勇敢な女の子。幼い頃から森に暮らしているため、モンスターたちとは仲良しで、独自で学んだ魔法も大したもの。およそ戦いには向かない誠実で優しい性格の持ち主。

リッジ

クラス：ハンター

もとはハンターだったが、酒と女のだらしない生活のため、カーライン軍の兵隊としての地位を剥奪され、アンゼルモの下で雑用をさせられている。お調子者だが、腕は確かである。

ヘルファー

宮廷軍司令官

カーライン王国の軍務大臣にして、宮廷軍の総司令官。度胸があり、頭の切れる人物だが、現在の地位を得るまでにはいろいろと汚い仕事に手を染めてきたという噂も。

アンゼルモ

主人公の上官

ヘルファーの側近として、宮廷軍に指揮を出す副官。軍人としての能力は低いが、口先が巧みで、ヘルファーに取り入ることによって現在の地位についている。

フェルナンド

クラス：アークメイジ

カーライン宮廷軍第2軍隊長。

自らの保身のためには、他人を犠牲にすることもいとわない。魔術師としての能力は高い。

リムル

クラス：パラディン

ディール帝国屈指の精鋭部隊、紅の騎士団を指揮する女騎士。

キャビア

王女

カーライン王国の王女。絵に描いたようなわがままぶりは近隣諸国でも噂されるほど。しかし、その内面には若くしてこの世を去った母親譲りの心優しい一面を持つ。

クラス

キャラクターにはそれぞれ以下のようなクラスというものがあります。クラスチェンジを行い、自分だけの魅力のあるキャラクターを育てましょう。ゲームに登場するクラスは128種類ありますが、ここでは代表的なクラスを紹介します。

●フリーナイト

平均的な防御力と攻撃力を兼ね備えた戦士。潜在的なリーダーシップ能力を持ち、仲間の力を生かして戦うことを得意とする。

●剣士

剣による直接攻撃を得意とする戦士。攻守ともに平均的な力を持つ。戦場では最も一般的な戦士とされる。

●重剣士

高い防御力と攻撃力を兼ね備えた鎧の戦士。ただし、装備が重いため素早さに劣るのが難点。物理攻撃に強く、特に、弓兵に対し、圧倒的な防御力を発揮する反面、魔法攻撃には弱い。

●フェンサー（女剣士）

剣士の女性版。剣士に比べて力に劣る分、素早さに長けている。成長によっては男性も顔負けの立派な戦士となる。

●武闘家

素手での戦闘を得意とする戦士。攻撃力は高いが、防御力に不安がある。騎兵に対して高い力を発揮する。

●魔術師

炎系の攻撃魔法を持つ魔法使い。遠隔からの攻撃を得意とする反面、物理攻撃に対する防御力は低い。

●ソーサレス（女魔術師）

魔術師の女性版。氷系の攻撃魔法を使いこなす。炎系の魔法に比べ、攻撃力は劣るが、一定の確率で相手を麻痺させることができる。

●アーチャー

遠隔からの攻撃を得意とする弓兵。離れた位置からも攻撃できるのが特徴。魔術師に対して高い力を発揮する。

●ナイト

馬上から槍を巧みに操る騎兵。足が速く、攻撃力もかなりのもの。特に、剣士に対して高い力を発揮する。

●ホビット

ハンマー片手に勇敢に戦う小さな戦士。総合的な戦闘力は低めだが、パーティーアタックでは優れた攻撃力を発揮する。

●ピクシー

ヒーリングやパワーアップなどの補助系の魔法を使う妖精。

●エルフキャット

素早さが最大の特徴のモンスター。攻撃力は意外に高いが、防御力は非常に低い。

●キラーウルフ

鋭い牙と素早い足を持つ狼。素早さと攻撃力が高く、後衛からでも突進による攻撃を行うことができる。

●ファイアドラゴン

炎を吐いて攻撃をする火竜。強大な攻撃力と防御力を兼ね備えたモンスターだが足が遅いのが難点。

●ゴーレム

石の人形に、魔術によって命を吹き込んだモンスター。物理攻撃に対して、最強の防御力を発揮する。攻撃力も高いのだが、命中率が低いため、なかなかその力が生かされない。

●ウィスプ

火の玉の姿をした、精霊の幼生。炎の魔法と格闘戦の２通りの攻撃を行うことができる。

●機械兵プロトタイプ

発掘された古代兵器をもとに帝国が作り上げたロボット兵。極めて高い攻撃力と防御力を持つ。並の人間では太刀打ちすることは不可能。

アイテム

アイテムには、キャラクターが装備する武器・防具や、モンスターの進化をうながすものなどがあります。なお、売値はすべて買値の半額になります。

★武器

威：威力、ジュ（ジュエル）：買値

剣

シャムシール

威：2　ジュ：100

軽くて長い曲刃の剣

せいりゅうとう

威：8　ジュ：1000

青龍の鱗から作った片刃の剣

アイスブランチ

威：4　ジュ：600

触れる者を凍らせる冷気の剣

バスタードソード

威：4　ジュ：300

多くの兵士が愛用する一般的な剣

フレイムソード

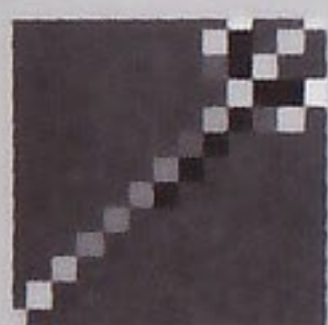
威：4　ジュ：600

持つ者に炎の守護をもたらす剣

くさなぎ

威：14　ジュ：1800

水蛇の尾から生まれた神聖の名剣

槍

トライデント

威：3　ジュ：120

最も一般的な三つ又の槍

パルチザン

威：5　ジュ：300

高い攻撃力を持つ鋼鉄の槍

グラディウス

威：10　ジュ：1200

鋭い刃先を備えた槍

ホーリーランス

威：5　ジュ：700

神聖な天の光を宿した槍

ヘルグレイブ

威：8　ジュ：700

闇の力を秘めた暗黒の槍

棍棒

ウォーハンマー

威：3　ジュ：100

最も一般的な戦闘用ハンマー

チェインメイス

威：5　ジュ：500

鋼鉄球がついた強力な棍棒

オーガハンマー

威：9　ジュ：1000

オーガの愛用するハンマー

弓

ロングボウ
威：2　ジュ：100

飛距離のある一般的な弓

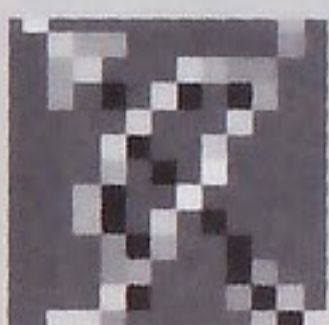
きょじんのゆみ
威：4　ジュ：300

巨人の愛用した巨大な弓

エルフィンボウ
威：7　ジュ：1000

戦闘用に改良された強大な弓

フレイムボウ
威：4　ジュ：500

射られた矢を炎とかえる弓

アポロンのゆみ
威：11　ジュ：2000

アポロン神の加護を得た神聖な弓

機械兵の装備

パワーアーム
威：5

一般的な機械兵用の装備

ハイパーアーム
威：10

強力な破壊力を持つ機械兵用装備

クラックポッド
威：5

一定範囲内に大量の小口径弾を発射する機械兵用装備

フレイムレイン
威：10

敵全体に炎を降らせる特殊装備

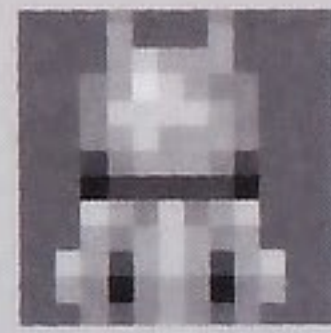
★防具

物防：物理防御、魔防：魔法防御、ジュ（ジュエル）：買値

服・軽い鎧

どうぎ
物防：1　魔防：0
ジュ：80
普通の防具用の服

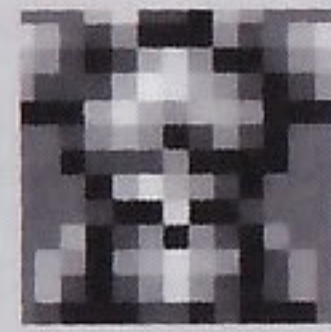
まほうのローブ
物防：1　魔防：2
ジュ：400
魔術師の着用する一般的なローブ

レザーアーマー
物防：2　魔防：0
ジュ：100
モンスターの皮からつくった鎧

ハードレザー
物防：3　魔防：0
ジュ：200
激戦用に厚手の皮でつくった鎧

みずのドレス
物防：1　魔防：6
ジュ：1800
水の妖精が愛用したというドレス

チェインメイル
物防：4　魔防：0
ジュ：400
鎖をつなぎ合わせた鉄の鎧

鎧

プレートアーマー
物防：5　魔防：0
ジュ：400
動きやすい鉄製の鎧

ヘヴィメイル
物防：7　魔防：0
ジュ：1000
正面に鋼鉄を埋め込んだ鉄の鎧

ハードメイル

物防：10　魔防：0
ジュ：2200
すべてを鋼鉄で固めた強力な鎧

ほのおのよろい

物防：3　魔防：1
ジュ：400
炎への耐性を持つ鎧

こおりのよろい

物防：3　魔防：1
ジュ：400
氷への耐性を持つ鎧

みかがみのよろい

物防：8　魔防：7
ジュ：3000
透き通った湖面のような美しい鎧

アクセサリー

ほのおのゆびわ

物防：0　魔防：1
ジュ：1000
灼熱の炎を封じ込めた赤のリング

こおりのゆびわ

物防：0　魔防：1
ジュ：1000
聖水を凍らせてつくった青のリング

ぎんのうでわ

物防：0　魔防：2
ジュ：2000
魔法攻撃への防御力を高める銀色の腕輪

かぜのマント

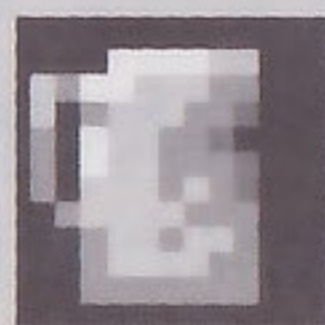
物防：1　魔防：1
ジュ：2000
かぜの精が愛用したマント

★その他

武器・防具以外のアイテムの紹介です。アイテムによって効果や用途は異なります。
ジュ（ジュエル）：買値

しんかのきのみ　ジュ：1000

進化の木からとれた甘い実。モンスターの進化をうながす。

きたかぜのシロップ　ジュ：100

北風が運んでくれる甘いシロップ。

ようせいのケーキ　ジュ：500

妖精がつくる、甘くておいしい手づくりケーキ。

ひのすいしょう　ジュ：8000

ファリーナ王国に伝わる伝説の水晶。炎のような美しい光を放つ。

ししのくんしょう　ジュ：0

カーライン王国に伝わる、栄誉の勲章。

カルボナイト　ジュ：200

鉄をさらに硬くする黒色の鉱石。武器の材料になる。

ジェムストーン　ジュ：300

水晶に似た硬質の石。武器の材料になる。

せいりゅうのウロコ　ジュ：2000

伝説の魔獣青龍の鱗。非常に硬質で武器の材料に重宝される。

必殺技

ここでは必殺技の一部を紹介します。必殺技にはSS技能、スペシャルの2種類があります。どちらもクラスによって修得する必殺技は異なります。表のレベルはキャラクターのレベルではなく、技自体のレベルを表します。

★SS技能

SS技能には、戦闘時に使用するものと、ヘクスマップ上で使用するものがあります。技の内容は攻撃、攻撃補助、HP回復などさまざまです。

戦闘用能力

技	レベル	内 容
レイブパニッシュ	1～2	武闘家／敵1体に乱舞攻撃
エナジーバースト	1～2	武闘家／敵全体に気弾乱射
ソードダンシング	1～2	剣士・重剣士・魔族剣士／敵1体に乱舞攻撃
ソニックブーム	1～2	剣士・重剣士・魔族剣士／敵全体に飛び道具で攻撃
ねらいうち	1～2	弓兵／敵1体に攻撃
ロイヤルチャージ	1～2	騎兵全員で突撃して攻撃
ジェムブラスト	1～2	パワーストーンをジェムに変換
スーパーヒーリング	1～2	妖精／全体回復魔法を使う
ファイアストーム	1～2	魔法を使えるキャラクター／火炎系の上級魔法
ブリザード	1～2	魔法を使えるキャラクター／冷気系の上級魔法
パワーアップ	1～2	ユニット内のキャラクターの攻撃力を上げる
バリアシールド	1～2	ユニット内のキャラクターの物理防御力を上げる
マジックシールド	1～2	ユニット内のキャラクターの魔法防御力を上げる
スピードアップ	1～2	ユニット内のキャラクターの素早さ・移動力を上げる
げきれい	1～2	パワーアップと同様の効果

戦闘以外の能力

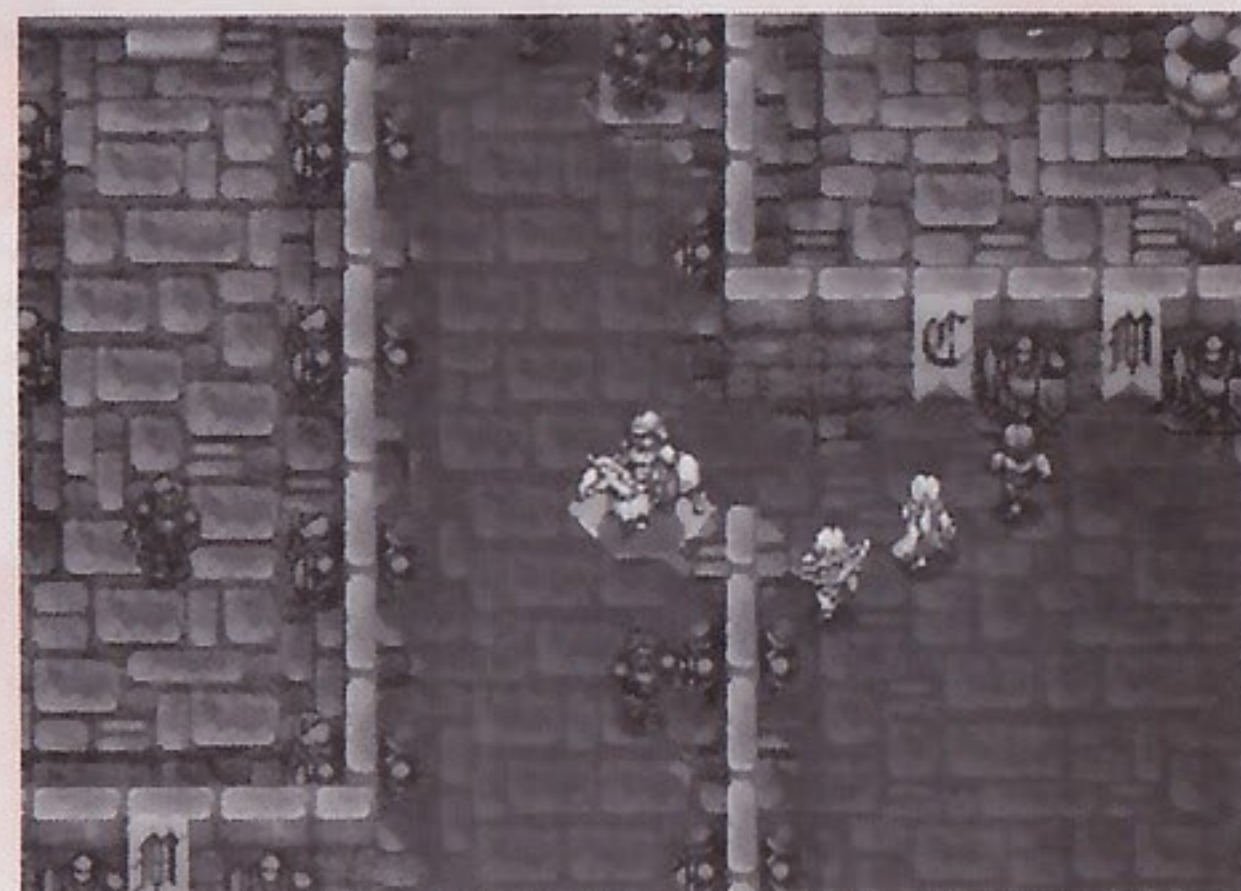
技	レベル	内　容
スピードスター	1～2	ユニットの移動力をレベル分上げる
とうそつりょく	1～2	ユニットのウエイト値をレベル×10下げる
ラッキー	1～2	アイテムを拾う確率がレベル×5％上がる
ビーストテイム	1～2	中立のモンスターを説得できる
ステルスウォーク	―	敵のZOCを無視して行動できる

★スペシャル

スペシャルもSS技能同様、技の効果はさまざまです。この技は、プレイヤーが選択して使用するのではなく、キャラクター自身が覚えた技を自動的に選択して使用します。

技	レベル	内　容
ファイアーブレス	1～2	火炎のブレス
アイスブレス	1～2	冷気のブレス
サンダーブレス	1～2	雷のブレス
レインボーブレス	1～2	神聖のブレス
レーザーチャージ	―	炎をまとって体当たりする
ヒーリング	1～2	味方のHPを回復する
フェアリーソング	1～2	味方の攻撃力・素早さを上げる
パラライズ	―	敵1体を麻痺させる
アースシェイカー	―	渾身の力を込めて殴りつける
エナジードレイン	―	ダメージを与えて、さらに石化させる
ファイアボール	―	魔法（単体）：火の玉を撃つ
アイスニードル	―	魔法（単体）：氷の玉を撃つ
サモンライトニング	―	魔法（単体）：稲妻を敵の頭上に落とす

移動タイプ・地形コスト

ヘクスマップ上にはさまざまな地形が存在します。ユニットの移動できる範囲は、各ユニットの移動タイプによって異なります。ユニットの得意な地形が多いヘクスマップでは、そのユニットは戦略上とても有利になります。各ヘクスの地形の情報は、△ボタンを押せば表示されます。

★移動タイプ

移動タイプは下に記した８種類があります。ユニット内で移動力が最も低いキャラクターの移動タイプが、そのユニットの移動タイプとなります。

ただし、次の例外があります。ビーストマスター系・ビーストナイト系のクラスのキャラクターは、モンスター系のキャラクターと同じユニットにいるとき、自身のタイプは無視されます。例えば、「軽装」タイプのビーストマスターと「飛行」タイプのドラゴンが同じユニットにいた場合、ユニットの移動タイプは「飛行」になります。

高 ← 移動力 → 低

SLPS 00829

★地形コスト

地形によってユニットの移動範囲は制限されます。下の表を参考にユニットの地形ごとの移動力を確認しましょう（数字は移動するために必要なコストです。「ー」は移動不可能を意味しています）。

地形	効果	飛行	低空	軽装	水陸	通常	馬	機械	重装
平地		1	1	1	1	1	1	1	1
草原		1	1	1	1	1	1	1	1
道・街道		1	1	1	1	1	1	1	1
橋		1	1	1	1	1	1	1	1
浅瀬		1	1	2	1	3	4	5	5
砂漠		1	1	2	2	2	2	3	3
森	回避UP	1	1	2	2	2	3	3	3
山	回避UP	1	2	2	3	3	4	4	4
沼		1	1	3	2	4	ー	ー	ー
湖・川		1	1	3	2	ー	ー	ー	ー
海		1	1	4	3	ー	ー	ー	ー
城・砦	待ち伏せ・回復	1	1	1	1	1	1	1	1
村・小屋	待ち伏せ・回復	1	1	1	1	1	1	1	1
泉	回復	1	1	1	1	1	1	1	1
野営地	回避UP・回復	1	1	1	1	1	1	1	1
城門	待ち伏せ	1	1	1	1	1	1	1	1
床		1	1	1	1	1	1	1	1
階段		1	1	1	1	1	3	3	2

回避UP ……バトルのときに攻撃の回避（ガード）率が高くなります。
待ち伏せ……バックアタックを受けません。攻撃の回避率も少し高くなります。

攻略のヒント

ゲームに関する基本的なヒントを紹介します。ゲームの進行、攻略の参考にして下さい。このヒントはほんの一例です。自分なりの攻略も発見してみましょう。

★街の人の話をよく聞こう！

街や城にいる人々の話はとても重要です。同じ場所や人でも、ゲームが進行すれば話の内容は異なってきます。情報や戦略のヒントだけでなく、大切なアイテムが手に入る場合もあります。まめに街や城を訪れると、何か攻略の手がかりになるような情報が、必ずつかめるでしょう。

★フォーメーションに注意！

キャラクターのクラスを生かしたフォーメーションを組みましょう。前衛に近接攻撃を得意とするクラス（剣士、武闘家）を、後衛に遠隔攻撃を得意とするクラス（アーチャー、魔術師）を配置するのが基本です。

★移動力の高いユニットを作成しよう！

村や工場を敵と奪い合うようなヘクスマップでは、ウエイトが短いユニットが役に立ちます。AGL(素早さ)のパラメータの高いキャラクターを単独で編成すると、ウエイトの短いユニットをつくることができます。ナイトのような移動力の高いキャラクターや、クリスタルドラゴンのような飛行タイプのキャラクターだと、より効果的です。

また、キャラクターのCHA（協調性）のパラメータが高くなれば、ユニットの人数を増やしてもウエイトが長くなることはありません。

★クラス間の相性を考え、敵ユニットを選んで攻撃！

武闘家は騎兵（ナイト）に強く、ナイトは剣士に強いなど、クラス間には相性があります。いくらレベルが高いキャラクターでも、相性の悪いクラスのキャラクターには苦戦してしまいます。味方ユニットに有利な敵ユニットを選んで攻撃をしましょう。

★ジェムを稼いでパーティーアタック！

剣士、アーチャーは連続攻撃をするため、ジェムを稼ぎやすいです。ホビットなど、パーティーアタックが強力なキャラクターと組み合わせたユニットをつくりましょう。

★バックアタックを狙おう！

先制攻撃ができるバックアタックは、とても有効な攻撃方法です。あるユニットをおとりにして別のユニットがバックアタックを仕掛けるなど積極的に狙ってみましょう。この方法に限らず、敵ユニットの行動を先に読む戦略はとても重要です。

★「GUEST UNIT」はとても大切だ！

「GUEST UNIT」の表示があるユニットは、マップが終了しても仲間にはなりませんが、生き残ることができると、アイテムがもらえたり、重要な情報が聞けたりなどお得なイベントが起こります。また、マップによっては、GUEST UNITの死亡が即ゲームオーバーにつながる場合もあります。気を付けましょう。

★主人公のいるユニットは慎重に行動しよう！

主人公のいるユニット内のキャラクターが全滅してしまうとゲームオーバーです。主人公がいるユニットは、攻撃よりも、防御を優先的に考えて行動しましょう。

STAFF

パブリッシャー	関　雅行
プロデューサー	岡田　信之
グラフィックアシスタント&テストプレイ	柿山　勝　伊東　弘二 山口　珠絵　赤嶺　幸知江
バトルロジックサポート	尾野　祐介
アシスタント&テストプレイ	福山　正勝　高阪　憲司 志賀　孝雄　青柳　久美子　青木　領 日下部　明子　山田　美里
アートディレクション	高田　泉
パッケージイラスト	今掛　勇

SLPS 00829

ゲームデザイン・シナリオ

谷　冬彦

　とりあえず、ドラゴンは強くてオススメです。あと、魔法騎兵（スクワイア）は地味だけど役に立ちます。

プログラム

川上　剛司

　わがままなキャラクター達を操って、ライアット・スターズの世界を楽しんで下さい。

グラフィック・キャラクターデザイン

小達　浩代

　セネカは最初すごく怪シイ顔になってしまい描き直しました。キャビアはもっと活躍してほしかった。

グラフィック

平間　広行

　ラッシュ時駅員にバックアタックかましたこの私。次はナイトスプラッシュに挑戦だ！

シナリオ

小谷　暢亮

　ゲームの仕事は今回が初めて。とても楽しく、とても難しかった。

プログラム

大岡　真司

　現在最終調整中です。本当に苦労しています。だれか助けて下さい（ウソ）。

グラフィック・メカニカルデザイン

新垣　仁志

　硬くて重くて見た目は頑丈。でも、すぐ壊れる。そんな感じです。

音楽

多和田　吏

　小達さんの描いたすばらしく雰囲気のある絵に負けないよう、音楽作りに励みました。